PlayStation • PlayStation 2 • Dreamcast • Xbox • N 64 • GB Advance • GB Color • GameCube

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Sheep, Dog 'n' Wolf

Winning Eleven 2001

Spiderman 2: Enter Electro

Tales Of Destiny 2

Castlevania: Circle Of The Moon

This Is Football 2002

Onimusha Warlords

Ooga Booga

World Series Baseball 2K2

Spy Hunter

ICO

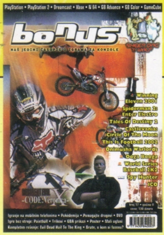
Resident Evil Code: Veronica X

broj 17 • godina II
cena: 130 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN
ISSN 1450-8400

Igranje na mobilnim telefonima • Pokédemija • Pomagajte drugovi • DVD
Igre bez struje: Paintball • Trikovi • GBA prikazi • Poster • Mali oglasi
Kompletno rešenje: Evil Dead Hail To The King • Brate, u kom si fazonu?



KONTROLIŠITE SVE
Sa volanima firme Thrustmaster, imate potpunu kontrolu u vašim rukama. Opremljeni su ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je preuzet direktno iz Ferrarijeve formule jedan. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.
360modena je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.
110,-
samo 80,-
150,-
samo 120,-
360modena
RACING WHEEL
COMPACT Za one manje prohtevnije tu je volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.
COMPACT
RACING WHEEL
Sa ovim volanima možete da kontrolišete sve: upravljanje, kočenje, ubrzanje, uletanje u krivine ...
Sve osim jedne stvari
- SVOJE NARAVI!!!
Ovi volani su kompatibilani sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64
OSIM SVOJE NARAVI!
BeoSOFT
Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 17 • Godina II

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković, Zoran Korolija

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar

Marketing:
Pavle Bihaly
tel: 063/34-34-32 i 011/340-77-12

Redakcija:
Branko Jeković, Miljan Lakić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić, Kermit, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Satori Jo, Igor Simić, Marko Lambeta, Dušan Suknović

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. NOVEMBRA 2001.



reč urednika

Kao što sam obećao prošli put, ovaj broj Bonusa je izašao na vreme. U periodu između prošlog i ovog broja desile su se za redakciju dve krupne stvari:

1. počela je da se emituje naša emisija na televiziji Pink i

2. svi smo grupno išli da probamo jednu od igara bez struje - Paintball. Ni sam ne znam šta je na mene ostavilo veći utisak.

Stvaranje TV emisije podsetilo me je umnogome na početke našeg časopisa: neprospavane noći, puno utrošenih živaca i truda, bezuspešnih pokušaja. Isto kao i kada smo započinjali ovaj časopis, sve moje misli bile su okrenute ka stvaranju emisije. Rezultat toga danas možete videti na TV-u, svakog radnog dana i nedeljom, dva puta dnevno. Pišite nam šta bi sve trebalo da se popravi, šta biste osim mog lepog lica još želeli da vidite na ekranu, šta treba da izbacimo, a šta da dodamo.

U čitavoj toj gužvi oko emisije, šetajući gradom, naišao sam na plakat koji je propagirao Paintball. Kroz glavu mi je prošlo - prava stvar za našu rubriku IGRE BEZ STRUJE. Pozvali smo ljude i već sutradan smo se obreli na terenu za igru, s polovinom naše redakcije. Ni sanjao nisam koliko jedna igra, koja pri tom nije na konzoli, može da bude zanimljiva i uzbudljiva, da vas natera da se u nju potpuno uživite, a da ujedno stavi na probu kvalitete jednog kolektiva, pa čak i svakog njegovog pojedinca. Tako smo mi testirali čvrstinu naše redakcije, a kako se Paintball igra, kako smo se mi proveli i šta je ko od nas imao da vam posle svega kaže - pogledajte na sledećim stranama.

Osim ove rubrike, tu su i neke nove, kao što je posebna rubrika o malim slatkim digitalnim čudovištima - Pokemonima. U poslednje vreme se sa bumom i razvojem mobilnih telefona razvijaju i igre koje se na njima nalaze. One svojom grafikom i zanimljivošću bezmalo dostižu kvalitet nekadašnjih PC računara i od mobilnih telefona čine jednu vrstu ručnih konzola. Zato smo rešili da te igre ispitamo i predstavimo u ovom i u nekoliko narednih brojeva.

Od standardnih rubrika tu su opisi igara, pogotovo onih za PlayStation 2, za koji hitovi stižu gotovo svakodnevno. Tu je još i kompletno rešenje igre koja je po broju vaših glasova bila najkomplikovanija za vas - Evil Dead Hail To The King. Tu je i jedna rubrika koja je povratnik u naš časopis - top lista, koju smo vratili na vaše insistiranje.

Pišite nam šta biste još hteli da popravimo u časopisu da bi vam bio što zanimljiviji.

D Wolf



sadržaj


Spiderman 2 19


NFL 2K2 42


Onimusha Warlords 52


Spy Hunter 62

Sony Playstation

PlayStation 2

Nintendo 64

Game Boy Color

Game Boy Advance

GameCube

Dreamcast

X Box

Spisak oglašivača :



Najveći izbor igara za Sony Playstation
i Segu Dreamcast. Hitovi bez čekanja.
Popusti na malo + i na veliko.
SPRING
Sony
Sega
+ dodatna oprema
Welcome To The World Of Video Games
Naručite besplatan katalog u boji !!!
SPRING
Bulevar Lenjina 10G, YU Biznis Centar Lokal VP 20
Tel: 311-53-42, 064-116-79-20
SPRING

Da li smem???

✉ **Pozdrav svima koliko vas ima!**

Imam za vas jedno pitanje i jednu informaciju.

1) Pošto je pre otprilike mesec dana izašla igra Metal Gear Solid 2, pitam imate li ljudi vi u planu da date opis za tu fenomenalnu igru za PS2.

2) Putem satelitskog programa nemačke televizije saznao sam da je PlayStation 2 pojeftinio i da mu je trenutna cena 599 DM. Ako smete, vi objavite.

PS: U broju 16 ste napravili grešku jer se igre Black & White i David Beckam Soccer ne spremaju za PS1 nego za PS2. Pozdrav od vašeg vernog

čitaoca Nikole.

bonus Mi u časopisu Bonus opisujemo one igre koje stignu do naših ruku, odnosno u našu zemlju. Da je igra MGS 2 kojim slučajem stigla do nas (a ona zasigurno još nije ni izašla, jer se evropska verzija očekuje na proleće 2002) sigurno bismo je opisali. Ono što si ti video je igriva demo verzija sa gotovim 1. nivoom. Takav hit neće mimoići stranice Bonusa, bez brige.

Kao što vidiš - objavili smo bez oklevanja. Ako bolje pogledaš naše vesti, naći ćeš i jednu koja govori upravo o tome.

PS. Ko radi taj i greši. Proverićemo.

Dole Uroš - dole!!!

✉ **Zdravo Bonusovci!**

Šta se desilo sa mojom memo karticom za PSX? Kontroler jednostavno ne reaguje na komande dok je kartica ubačena u PlayStation, izvučem karticu, kontroler reaguje, vratim opet neće! Ustanovio sam - pokvarena kartica! Može li se kartica nekako popraviti i kako je došlo do kvara?

Za Ur(l)oša: Brate ti ili si blesav ili se praviš! Malo ti je što su ti dali rubriku "Brate u kom si fazonu?" nego moraš da iskaljuješ bes i na opisima igrica! Ti smaraš opis čoveče, prva polovina se zasniva na tvojim mukama, a tek u drugoj polovini krećeš sa ozbiljnim radom. Savetujem ti da opisuješ samo najlošije igrice, a one bolje ostavi malo ozbiljnijim ljudima. Uroše, mislim, valjda sam u pravu?!

Bojan Karabašević, Kruševac

bonus Tvoja dijagnoza, što se tiče kartice, je sasvim u redu. Možeš se smatrati srećnim što ti nije pregoreo i port za karticu na PlayStation-u, jer bi morao mnogo više da se "isprsiš" za popravku. Verovatno si karticu vadio i vraćao dok ti je konzola bila upaljena, pa je to dovelo do kvara na njoj. Mislim da za nju više nema spasa, ali za svaki slučaj možeš da probaš da je popraviš u nekom specijalizovanom servisu (npr. Beosoftovom).

Što se tiče tvoje druge dijagnoze, o Uroševom pisanju, objavili smo tvoje pismo, pa ćemo videti reakcije. A evo šta je on imao da kaže, odnosno napiše u svoju odbranu:

"Bajo, ne da nisi u pravu, nego si katastrofično u krivu, ali ti ja neću reći gde grešiš. Možda će se naći neko drugi da me brani, a ti bi mogao da preskočiš moje opise kad te već smaraju. Mislim, što ih uopšte čitaš kada me evidentno ne gotiviš? I ko su ti ozbiljniji ljudi, ja ih ovde NISAM primetio...?" - Uroš T.

E, sestro slatka ...

✉ **Hello Bonuse!**

Milion puta pisala! Milion puta je moj koverat završio u kanti! Sada vam pišem po 1.000.001 put. Ako i sada završi u kanti, pošiziću! Od 1. broja vas sakupljam, čitam i pisma šaljem i crteže crtam, u nadi da će moje pismo biti objavljeno u časopisu. Sada sedim u fotelji očekujući nestrpljivo 17. broj. No posle svega želim da vam postavim 2 pitanja:

-Da li će izaći Tomb Raider VI?

-Da li će se cena Bonusa smanjiti?

A sada dve molbe:

Molim vas da mi date adresu Lare Kroft (Anđeline Džoli) jer bih volela da se dopisujem sa njom pa makar i na engleskom.

A druga je: Da li možete da mi prikažete glumca iz igrice Metal Gear Solid (Sold S). Toliko od mene za ovo pismo (Poslednji put podsećam: milion puta pisala ...)

Voli vas vaša obožavateljka Milica!

Baj, baj dođite mi na Grand kafu!

Cmok!

bonus Toliki trud se na kraju isplatio. Ne zbog toga što si ti milion puta pisala, nego što je nama dosadilo da bacamo tolika pisma u kantu, pa smo zaključili da je bolje da objavimo tvoje pismo nego da dobijemo (ne daj Bože) još milion.

Što se tiče novog Tomb Raider-a, sve su šanse da će ugledati svetlost dana, jer na zvaničnom sajtu proizvođača ove igre stoji otvoren folder sa oznakom Tomb Raider Next Generation, doduše, za sada prazan, ali je i to dovoljno da zagolica maštu.

Cena Bonusa se može smanjiti u dva slučaja: a. da naša čitanost postane ogromna i da se štampamo u tolikom broju primeraka, koliko si ti nama poslala pisama i b. da dinar postane toliko jak da bude jači i od marke, odnosno eura. Pošto je verovatnoća za tako nešto jednaka nuli, i verovatnoća da se cena časopisa smanji je isto tolika - znači za sada je to nemoguće.

Što se tiče Angeline Jolie, najbolje je da joj pišeš na sledeću adresu:

1901 Ave. of the Stars # 680
Los Angeles, CA 90067-6008
USA

Lovci na autograme tvrde da je ovo prava adresa i da su čak neki od njih dobili odgovore i potpisane fotografije.

Što se tiče druge molbe, ne znamo kako da ti pomognemo. Ako si mislila na lik iz igre, njegovu sliku imamo. Ali, ako si mislila na glumca koji tumači njegov lik u filmu, moramo priznati da si nas zatekla. Mi, naime, ne znamo ni da je film u planu, a kamoli da li je snimljen i da li u njemu igra neki poznati glumac.

Sega Saturn

✉ **Zdravo Bonusovci!**

Zovem se Darko. Pišem vam po prvi put jer imam neka pitanja na koja samo vi možete da date odgovor. Prvo pitanje će vas možda nasmejati:

-Da li postoji konzola Sega Saturn? Obavezno odgovorite na ovo pitanje, u pitanju je opklada.

-Koliko postoji nastavaka za igru Resident Evil osim jedan, dva i tri za PlayStation i koji su to delovi?

-U kom broju je rešenje Silent Hill-a?

Za kraj da vas zamolim da mi preporučite neki dobar SHA za PSX. Puno pozdrava i unapred hvala. Ćao!

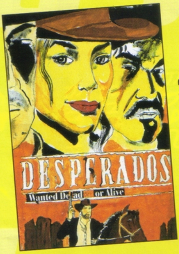
Maksimović Darko

bonus Zdravo, Darko, ja se zovem Darko. Imaš lepo ime. Odgovoriću ti na tvoja pitanja:

Sega Saturn je konzola koja je glavni krivac za propast kompanije Sega. Naime, posle velikog uspeha Sega Mega Drive 2, Sega je požurila i upustila sa u trku sa firmom Sony. Na tržište je izbacila konzolu Sega Saturn koja nije bila toliko prihvaćena koliko i PlayStation. Zbog loše reklamne kampanje i neuspeha na tržištu, Sega je zapala u ogromne gubitke iz kojih se nije mogla izvući ni takvom odličnom konzolom kakva je Dreamcast. Znači, konzola Sega Saturn postoji, odnosno, postojala je. Što se tiče Resident Evil-a, pokušaćemo da



Bojan Prica, Ćićevac



Boki Komadanović, Bar



Vračar Miloš, Ćuprija

mi i vi na ti

se prisetimo: tu su 1, 2, 3, Director Cuts, Gun Survivor za PSX, zatim Code: Veronica za DC, Code: Veronica X za PS2, kao i japanske verzije ove igre koje nose oznaku Biohazard. Bile su i neke najave za Nintendo 64, ali te igre nikada nisam video. Očekuju se i neke verzije na Game Cube-u, ali o tom potom.
Rešenje za Silent Hill je bilo objavljeno u 4. broju Bonusa. Što se tiče preporuka horor igara, čiji si ti očigledno fan, najbolje je da pregledaš prethodne brojeve Bonusa i da po opisu i ocenama koje su igre dobile izabereš neku koja bi odgovarala tvojim kriterijumima.

Homer Simpson piše

✉ **Hi Bonuse!**

Hvala vam što ste mislili na nas Bonusovce koji smo željno iščekivali novi broj. Ja sam veliki fan Bonusa i Simpsonovih. Zato vas pitam o igrici The Simpsons Road Rage. Kada izlazi, ko je pravi i da li ste već nešto od nje videli na E3? Da li biste u neki od narednih brojeva mogli staviti posterčić R.E.3 ili Simpsons? Urošev povratak je bio pun pogodak kao i izbacivanje PC igara. Ko hoće da igra PC igre, neka čita Gamer (ne daj bože!) ili neki od mnogobrojnih kompjuterskih časopisa. Da li ćete u sledećem broju opisati Silent Hill 2? Da li će mi pismo biti objavljeno? Mogli biste napisati rešenje Evil Dead-a i povećati broj stranica na 100. Ne znam zašto se ljudi žale na cenu. Šta je 130 dinara? Saberite sve i videćete da je to sitnica naspram ostalih troškova. Ostanite najbolji, pozdravite najboljeg Uroša i, naravno, objavite mi pismo, PLEASEEE!

Homer Simpson

bonus Naravno da smo igru Simpsons Road Rage videli i probali na E3. Vreme njenog izlaska se približilo, pa u rubrici "Na vidiku" možeš pročitati i nešto više o njoj i pogledati neke slike iz igre.
Što se tiče igre Silent Hill 2, za tebe važi isti odgovor kao i za Nikolu - igru ćemo opisati čim stigne do nas, odnosno čim izađe.
Što se tiče rešenja - pogledaj na stranu 67, a 100 strana se može očekivati negde oko Nove godine.

Mnogo smo jaki

✉ **Pozdrav Bonusu i čitaocima,**

Verujte mi, zaražen sam PSX-om, uz pomoć vašeg i našeg Bonusa lakše se odlučujem za to koje igre da nabavim (ocenjujete im perfekt) zato sam i naručio prethodne brojeve od 2-10 i nisam se pokajao, čak mi se i isplatilo, uz majstor Rašu naučio sam da čistim laser, a ne da plaćam 200 kinti za navodno štelovanje. Posedujem dva hrvatska časopisa "PSX". Ono je smešno, žalosno kako opisuju igre i daju rešenja, trebalo bi da se oprobate na njihovom tržištu (otkinuli bi pozitivno).

Slobodan Vučetić, Kragujevac

bonus Dobro je da se još nekom osim nama sviđa ovaj Bonus ;-). Kupovina starih brojeva se, eto, isplati, pogotovo u okviru tzv. paketa, gde dobijate sve brojeve koje vam nedostaju po dosta povoljnijoj ceni.

Stig'o Bonus!!!

✉ **Daj da kupim neke dnevne novine...**

čekaj malo, pa ovo je... Nije moguće... Jeste... BONUS!!! VAU!!! Dobro, ne vucite me, evo vam 130 din i pustite me da čitam... Ali šta će mi ovaj Bonus kada sutra treba da izađe novi... Daj da vidim šta piše... KAŠNJENJE?!? UROŠ?!? JUHU!!!
1. Da li imate nameru da javnosti otkrijete PRAVE razloge Uroševog "nestanka"... Meni se čini da ste vi samo ispitivali njegovu popularnost... Da li sam u pravu???
2. Sada morate priznati da smo Mark Bond i ja bili u pravu kada smo rekli da je Uroš Ankica (he,he,he...).
3. Zašto ste izbacili PC igre? Šta bi sa onim: "Svi svetski časopisi imaju deo posvećen PC igrama"...
4. Da li se pokazala kao istinita vest o filmu Terminator 3?
5. Kada će biti uveden forum sa porukama???
6. Koje je nacionalnosti Satori Jo (opklada je u pitanju...)?
I za kraj, puno sreće, sve će proći, Bonus nee!!!

Petar Novaković, Kragujevac

bonus 1. Prave uzroke Uroševog nestanka ne znamo ni mi sami i pokušavamo da ih otkrijemo i pronađemo među redovima njegovog teksta.
2. Ne priznajemo nikom ništa (to smo naučili vremenom, tokom našim života).
3. Razlog izbacivanja PC igara je višestruk. U prošlom broju sam pokušao da objasnim zašto je Bonus zakasnio, nešto o reorganizaciji poslova i slično. Pa baš u toj reorganizaciji, odnosno vlasništvu nad Bonusom leži odgovor. Novi vlasnik časopisa je insistirao na tome da on postane isključivo posvećen konzolama, bez članaka o PC. A gazde su uvek u pravu ...
4. Moraćemo svi da sačekamo i da vidimo. Do sada su, i pored iskazanih sumnji naših čitalaca, skoro sve vesti bile tačne (setimo se samo vesti o prestanku rada Sege).
5. Forum sa porukama uvodimo čim postavimo naš sajt.
6. Satori Jo je ... ∎



Đorđević Nemanja, Ćuprija



Vračar Miloš, Ćuprija

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Igor Guskić, Kotor
Marko Đuričić, Beograd
Predrag Vitner, Subotica
Stefan Jovičić, Paraćin
Željko Radenković, Zaječar
Čengeri Aleksandar, Zrenjanin
Bane Stojanović, Beograd
Filip Sekač, Novi Sad
Slobodan Vučetić, Kragujevac
Saša Ljubičić, Irig

Svetska premijera Gamecubea

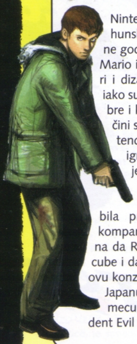
...se naravno održala u Japanu, domovini kompanije Nintendo, 14. septembra, kao što je i planirano. I, kako je prošlo najnovije dete ratova konzola, potencijalno najzanimljvije zbog standardno visokog kvaliteta igara kojima je Nintendo uvek pratio svoje konzole? Prema zvaničnim podacima, prvog vikenda prodaje je gramzivim mušterijama u ruke predato oko 300.000 primeraka Nintendovog najnovijeg proizvoda. Uspeh ili po(d)bačaj? Pa, daleko i od jednog i od drugog. Nintendo je isporučio 450.000 primeraka Gamecubea u prodavnice širom Japana, tako da se pretpostavlja da im je ciljna brojka bila oko 400.000 (a naravno da se ne bi požalili ni da su im sve konzole rasprodate). Zvaničnici Nintenda kažu da su zadovoljni, iako su analitičari malo iznenađeni, pošto su ove brojke ipak daleko ispod onih džumbusa i haosa koji su okruživali premijeru PS Dvojke. Ipak, ne verujemo da za GameCube treba brinuti...

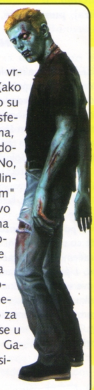


Japanci i X-box

Iako su mnogi skepitični prema (ne)uspehu prve američke konzole posle sto godina na japanskom tržištu, Microsoft ne odustaje od svojih planova za osvajanje zemlje izlazećeg sunca. Na konferenciji za štampu u Tokiju, Xbox Japan (Microsoftov odsek za Xbox u Japanu, kao što mu i ime kaže) je najavio razvoj četiri Xbox igre ekskluzivno za japansko tržište. Ove igre su nastale kao rezultat istraživanja ukusa japanskih igrača. Pazite sad: prva igra je Kakuto Chojin, akciona avantura s elementima tabačine, druga je trka po imenu Maximum Car Chase (OK, za sada je sve valjda normalno), treća je Mouse Hunt, akciona igra za više igrača u kojoj se jurcaju miševi (?), a četvrta se zove Jockey's Road, a u pitanju je - drš'te se za stolice - RPG koji se vrti oko hipodroma i trkačkih konja! Oh, zašto nisam tamo, da vidim ova čuda! Osećam da se neko u Japanu silno zabavljao pogešno popunjavajući upitnike...

Rezidenti Gamecubea





Nintendo je tradicionalno poznat kao vrhunski tvorac igara za one malo mlađe (ako ne godinama, onda duhom). Igre kao što su Mario i Pokemon su po generalnoj atmosferi i dizajnu očigledno namenjene klincima, iako su po kvalitetu, zamislima i igrivosti dobre i konjinama starijim od 25 godina. No, čini se da ovaj imidž ponekad i smeta Nintendu, koji se sve više trudi da "zrelijim" igrama proširi svoju publiku. I upravo je napravljen jedan ključni korak na tom putu - naime, polovinom septembra (štaviše, istog dana kada je bila premijera Gamecubea), japanska kompanija Capcom je objavila na sva zvona da Resident Evil serijal prelazi na Gamecube i da će od sada biti ekskluzivan samo za ovu konzolu! Resident Evil 4: Biohazard će se u Japanu pojaviti 22. marta, a slediće ga i Gamecube reizdanja svih prethodnih Resident Evil igara.

Dobri stari Nintendo

Veliki Nitnendo se očigledno i dalje seća dana kad je bio samo mala radionica za proizvodnju igračaka, te je (kako javlja japanski biznis časopis Nihon Keizai) rešio da pomogne japansku privredu i da poboljša industriju zabave tako što će otvoriti poseban fond u iznosu od oko 80 do 100.000 USD, namenjen specijalno neafirmisanim tvorcima video igara. Dakle, ako smatrate da imate dobru ideju ili da možete da programirate za Gamecube ili GBA, javite se Nintendu - možda vam odobre novac iz ovog fonda da biste napravili demo, a ako napravite dobar demo i on se svidi pravim ljudima, ni igra nije daleko...

Nintendo®

Dok Xbox-u ne smrkne, Gamecubeu ne osvane

Još malo o količinama na premijeri, brojkama prodatih konzola i ostalim glamuroznim stvarima za kojima toliko čeznete. U svetlu glasina koje se sve upornije šire, a kazu da će Microsoft praktično prepoloviti količinu Xbox-ova isprva planiranu za premijeru ove konzole (sa 600 do 800.000 na 300.000 komada), prodavci širom sveta su se uplašili. No, uzrok straha je krajnje smešan i paradoksalan - prodavci veruju da će mušterije u hordama tražiti Xbox, a da oni neće moći da im ga isporuče. (Nikom izgleda nije palo na pamet da će Microsoft smanjiti broj primeraka na premijeri zato što su analitičari shvatili da je ta nova količina sasvim dovoljna). Izgleda da će najveći profiter biti - Nintendo. S obzirom na to da bi Gamecube u Sjedinjenim Državama trebalo da se pojavi nešto pre Xboxa, prodavci očekuju da će se mnogi koji ne budu mogli da nađu Xbox odlučiti za Gamecube.

PS2 definitnvo profitabilan

Da ne mislite da smo u ovomesečnim vestima zapostavili trenutno najpopularniju konzolu na svetu, evo lepih vesti iz Sonyja. G. Nobuyuki Idei, jedan od glavnih baja Sony korporacije, je pred oči javnosti izneo izveštaj u kome stoji da je PlayStation 2 "već" (zar već?) profitabilan, tj. da je prodata dovoljna količina konzola koja je počela Sonyju da donosi zaradu. Idei je rekao da kompanija sigurno napreduje ka svom cilju, a to je 20 miliona prodatih PS Dvojki širom sveta do kraja ove godine. Inače, ova procena je manja nego prvobitna, a za tu reviziju je odgovoran pad potražnje za računarskim proizvodima (uključujući i konzole) tokom ove godine. A pazite sad ovo...

Podrška Xbox-u

Kao što je i red, mnoge kompanije otvoreno deklarišu svoju pripadnost u ratovima konzola, dok neke mudro žongliraju i prave igre za više platformi. Već neko vreme među upućenim svetom kruže glasine da će najveći zapadnjački proizvođač igara, kompanija Electronic Arts, odustati od saradnje s Microsoftom, tj. od podrške njihovoj konzoli Xbox. E, pa zvaničnici Electronic Artsa su oštro & javno istupili i izjavili da to uopšte nije istina. Uh. Mora da sada lakše spavate znajući da ćete (kada jednom prodate roditelje vanzemaljcima da bi oni na njima vršili eksperimente, te tako skupite dovoljno para za Xbox) na vašem Xboxu moći da igrate silne sportske simulacije iz EA Sportsa.

Gameshark za GBA



Kompanija InterAct Accesories koja je proizvođač najpopularnijeg parčeta konzolarnog hardvera u svetu (ne računajući same konzole), Gameshark-a, najavila je pre stanovitog vremena ovaj svoj proizvod i za GBA. I, on se polovinom oktobra pojavio u prodavnicama i na Web sajtovima, tako da sada milioni vlasnika Game Boy Advance-a širom sveta mogu pomoću Gameshark-a do mile volje da varaju (pošto je to osnovna funkcija, a i glavni razlog za toliku popularnost ovog proizvoda). GBA Gameshark je napredniji od svojih prethodnika, pošto ga je mogućno priključiti preko USB priključka na računar, pa zatim sa Interneta direktno skinuti najnovije šifre sa Gameshark servera. Evo samo nekih igara za koje trenutno postoje Gameshark šifre i varanja: Bomberman Tournament, Castlevania, F Zero: Maximum Velocity, Super Mario Advance, Krazy Racers, Namco Museum...

Nintendo se drži svojih odluka



Dakle, (uglavnom američki) lanci prodavnica video igara i konzola kume i preklinju Nintendo da poveća broj Gamecube konzola koje planira da isporuči za van-japansku premijeru 18. novembra. No, Nintendo je - zapanjujuće - ostao gluv na ove molbe, te i dalje planira da za severnoameričko tržište isporuči svojih zacrtanih "bijednih" 700.000 komada Gamecubea (a 1,1 milion do kraja godine). Nintendo je ubeđen da je ova količina dovoljna, a i dovođenje dodatnih konzola na zapadno tržište bi značilo smanjenje njihovog broja na japanskom tržištu - koje je, čini se, ipak za Nintendo najbitnije. Stoga su jadni severnoamerički prodavci već u delirijumu, čupaju kose, među njima su učestala bacanja kroz prozor i ostala kreativna samoubistva... Zamislite samo razlog za njihovu nesreću - toliko ljudi će ovog Božića ostati uskraćeno za radost koju bi im mogla pružiti nova konzola. A prodavci su tako želeli da ih usreće (i pritom masno zarade...)

Kresanje cena PS2

Evropski odeljak Sonyja je objavio svoj plan za rezanje cena PlayStationa 2 koji je započeo 28. septembra u Evropi i Australiji. Cena PS Dvojke će u Evropi pasti na oko 600 DM (tačnije 599 DM u Nemačkoj, 199 funti u Engleskoj, 1990 franaka u Francuskoj i slično). I to izgleda nije sve - za ovaj Božić su širom Evrope planirani još "masivniji" popusti koji će ovu cenu možda čak i prepoloviti! Ipak, ne zna se da li će ta dodatna sniženja biti samo sezonska ili možda malo trajnija. Zamislite samo PS2 po ceni koja je jedva nešto viša od cene PSOne...

U susret dvadesetomilionitom PlayStation-u 2

Da, da, Sony procenjuje da će uskoro negde u ovom širokom belom svetu biti kupljen i dvadesetomilioniti PlayStation 2! Slava mu i trumpete! Ura! Ura! Uraaaa!!! No, ova vest se ne tiče samo jednog ovako prozaičnog podatka - ona je mnogo psihodeličnija, šarenija i veselija! Naime, Sony prodaju dvadesetomilionitog (oh, kako mi se sviđa ova reč, ima toliko karaktera ;)) planira da proslavi specijalnom edicijom PS2 konzola - u raznim bojama! PS2 će se pojaviti u plavoj, snežnobeloj, svetložutoj, metalik plavoj i supercrvenoj varijanti! Uuu, to, čoveče, šutni me... vidi ovu psihodeliju! Za sada su PS Dvojke u tripoznim bojama predviđene samo za japansko tržište.



O Xbox-u sve jasno



S obzirom na neumitno približavanje dana X kada će se Xbox najzad pojaviti u prodavnicama u Sjedinjenim Državama (Nagradno pitanje: koji je to dan? Da vidimo da li pratite vesti u Bonusu...), Microsoft je najzad rešio da u javnosti raščisiti i poslednje nedoumice. A ostale su još dve (što se same konzole tiče): pričalo se o tamo nekom V-čipu i o tome da će hard disk Xbox-a ipak biti kapaciteta svega 8 gigabajta, a ne 10, kako je ranije najavljivano. I naravno, pošto su u pitanju loše vesti - obe su zvanično potvrđene od strane Microsofta. Trt. Ako ne znate šta je V-čip i zašto je to loša vest, evo objašnjenja. V-čip će davati opciju da se igranje nekih igara onemogući na konzoli, tzv. "parental lock" (ili kazna božija). Osnovna namena mu je da roditeljima omogući da deci zabrane igranje određenih igara što će se jednostavno izvoditi na setup ekranu (kada uključite konzolu). Microsoft kao glavni razlog za V-čip navodi sve veće dizanje larme oko nasilja u video igrama.

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

Final Fantasy bez granica



A sada je došlo vreme za obaveznu Final Fantasy vest (po jedna zagarantovana u svakom broju Bonusa). Elem, ovomesečna je posebno zanimljiva - možda ste već pročitali da se planira pravljenje manga crtane serije po imenu Final Fantasy Unlimited, koja će (zasada), nažalost, ići samo na japanskoj televiziji i koja (u pravom FFazonu) neće imati nikakve veze (osim chocoba, letećih brodova, summoninga, Cida...) sa drugim FF proizvodima. E, to nije sve - Hironobu Sakaguchi je u jednom intervjuu najavio mogućnost pravljenja serije igara zasnovanih na crtaću Final Fantasy Unlimited! Vau! Igra zasnovana na crtaću inspirisanom igrom... Kao da sam u Pokemonu... Još se ne zna ni da li će ove igre uopšte nositi ime Final Fantasy, ali se zato već zna da je za njih nadležan Akitoshi Kawatzu. ăta, ne znate ko je Akitoshi Kawatzu?...

Microsoftov logo na loading screenu PS dvojke?

Bez daljeg okolišenja, Age of Empires 2: Age of Kings izlazi u verziji za PlayStation 2!!!
Originalnu verziju urađenu od strane Ensemble Studios, epsku igru o istorijskim bitkama i gradnji imperija su konvertovali KCET, najjači Konamijev razvojni studio, momci koji su odgovorni za ISS i Silent Hill!
PS2 verzija je identična originalnoj Microsoftovoj PC verziji. Ukupno 13 civilizacija u vremenskom razdoblju od pada Rima do srednjeg veka, kao što su Kinezi, Vikinzi, Britanci i ostali. Koncepcija igre (nažalost, većina konzolaša nije upoznata sa najboljom RTS igrom svih vremena) se sastoji u izgradnji velikih, snažnih imperija zasnovanim na autentičnim, za svaku civilizaciju posebno, tehnologijama. Tu su zamkovi, katapulti, topovi, konjica, magija, brodovi, vitezovi, strelci... A pošto nema 'leba bez motike, za uspeh svake civilizacije neophodna vam je i dobra ekonomija, znači stalno ćete u glavi morati da imate i stanje na bojištu i stanje u džepu.
Age of Empires II sem istorijskih kampanja sadrži i Regicide mod, koji uvodi upotrebu špijuna (a tek što ovi vole žuto...), kao i deathmatchove i legendarni Random map mod. Dual Shock kao kontrolni interfejs će verovatno biti nelagodnost u početku, ali zato PS2 ima USB port pa ko mora nek koristi miša. Grafika je precizna i funkcionalna, s tim što će davati malo "krajcovanu" sliku, zbog neophodnog sniženja rezolucije za TV ekrane. Veliko pitanje ostaje da li će igra biti online kompatibilna (LAN konekcija je potvrđena), jer nema preciznih vesti o tome. Iskreno se nadamo da hoće!
Najave kažu - novembar!!!



Gamecube hit u SAD?



Izgleda da će biti, i to veliki, ako je suditi prema preliminarnim izveštajima. Naime, 9. oktobra se na Internetu pojavila prva ponuda za pretprodaju Gamecube konzole. Kako je ponudu pred potrošače izneo najveći američki lanac prodavnica igračaka, Toys R Us, Gamecube ste mogli kupiti samo u paketu s još tri igre i pretplatom za specijalizovani časopis, što je sve zajedno iznosilo oko 400 USD (što je tačno duplo više od cene solo Gamecube-a). No, čak i pored toga, sve konzole koje je Web sajt Toys R Us-a ponudio rasprodate su u roku od 4 minuta! HA! Potpuno ista priča (Toys R Us, pretprodaja, samo u paketu, 200 USD skuplje) ali sa Xbox-om u glavnoj ulozi trajala je čitavih pola sata (tj. svi paketići s Xbox-om su rasprodati za pola čuke)! Iz ovoga se već mogu izvući neki zaključci, kažu analitičari. Mi kažemo - sve će se znati već do izlaska idućeg broja Bonusa. A najkasnije do onog decembarskog.



Sony+Square - uvek zajedno

Već duže vreme se u pola glasa po dobro obaveštenim krugovima priča o finansijskim problemima u koje je Square upao zbog ENORMNIH ulaganja u film Final Fantasy:The Spirits Within koji te investicije u bioskopima nije povratio. Ni blizu. U Square-ovom finansijskom izveštaju za drugi kvartal ove godine i zvanično se videlo koliko je Square u buli. No, Square ima moćne prijatelje koji su rešili da mu pomognu u ovim teškim trenucima, a oni se zovu - Sony korporacija! Naime, Sony je 9. oktobra objavio da je otkupio Square-ove deonice u vrednosti od oko 124.000.000 USD, što bi činilo otprilike 18% od ukupne vrednosti kompanije, čime je Sony postao drugi po udelu u vlasništvu Squarea. Jedan zaključak se iz ovog događaja neumitno nameće: sada je gotovo sigurno da Square neće praviti svoje igre za druge platforme osim za PS2. Takođe je veliko pitanje kako će posle ovoga izgledati Square-ov servis za mrežno igranje PlayOnline, koji je (za sada) zamišljen kao višeplatformski.



Miljan Lakić



Igranje
na mobilnim telefonima

Eh, pa nije ni čudno što sam ja odabran da vam iznesem svoje mišljenje o ovoj temi. Šale na račun moje zavisnosti od mobilnog telefona su vrlo česta pojava u redakciji, pa sam čak i dobio nekoliko nadimaka zahvaljujući ovome. Dakle, ovo je vrlo široka tema, a od vašeg interesovanja zavisi koliko pažnje ćemo joj u sledećim brojevima posvetiti.

Video igrice ili igrice za poneti definitivno nisu nova stvar. Možemo čak reći da su nastale pre nekoliko decenija, prvo kao mini verzije arkadnih igara, kao Donkey Kong ili Pacman npr, pa kasnije i u vidu mini konzola sa izmenljivim igrama, kao npr. Gameboy, dok se po pojavi mobilnih telefona nisu našle u paketu sa samim telefonima. Onog trenutka kada su mobilni telefoni dobili nešto veće i preglednije ekrane, proizvođači su počeli da ih "pakuju" sa igricama. Ovde moramo da pomenemo da je trenutno najjači svetski proizvođač mobilnih telefona po GSM standardu, finski gigant Nokia, upravo zahvaljujući tome što je u svoje legendarne modele 5110 i 6110 ugradio igrice, napravio proboj na tržištu i izazvao neviđenu potražnju i, konačno, prestigao mnogo veća imena od sebe. Do tada se smatralo da su telefoni ozbiljne naprave kojima bi igrice samo pokvarile image, pa je upravo zato švedski Ericsson dugo odbijao da ugradi igre u svoje proizvode čime je izgubio vodeću poziciju na tržištu. Ove činjenice su svesni i u samom Ericssonu pa se u njihovu novu generaciju telefona ugrađuje najpopularnija logička igra na svetu svih vremena - Tetris. Iskreno se nadamo da će im ovo pomoći da povrate renome koji su izgubili zahvaljujući tvrdoglavosti i kratkovidosti čelnih ljudi kompanije.



Pravac razvoja ovog načina igranja

Bežično igranje nesumnjivo ima veliku perspektivu, ali pre nego što novi format igranja uhvati tempo, postoji još nekoliko delića slagalice koji moraju da legnu na svoje mesto. Onoga trenutka kada se ovo dogodi, imaćemo priliku da doživimo potpuno nova iskustva koja će moći da se porede, u smislu zadovoljstva samih igrača, sa danas najrasprostranjenijim platformama kao što su one za PC i konzole.

Bežični telefoni su roba široke potrošnje što znači da ih koriste svi od 7 pa do 77, a korisnici mobilnih telefona spadaju u one igrače koji se igraju samo povremeno - nikako sve





vreme. Možemo napraviti poređenje sa prosečnim službenikom koji radi u Windows okruženju i koji je sigurno ponekad odigrao partiju pasijansa ili "minica". Iako bi mogao da proba neke mnogo zanimljivije igre, velika je verovatnoća da on i nije posebno zainteresovan za komplikovanije igre. Isto važi i za prosečnog korisnika mobilnog telefona koji je, recimo, vrlo dobro upoznat sa Snake-om ili Solitaire-om i na tome se njegovo zanimanje za igranje na telefonu završava. Na neki način, ovo je dobra stvar, jer je daleko lakše ispuniti očekivanja ovakvog korisnika nego nekog hardcore igrača. Ono što bi igrači navikli na akcione avanture, pucačine, sportske simulacije ili vožnje želeli da vide i u verziji za svoj mobilni teško da bi moglo da privuče pažnju prosečnog korisnika, za koga je tako nešto preveliki zalogaj. Već sam pominjao Tetris kao univerzalnu igru koja je mogla da privuče pažnju svih korisnika, jer je to u suštini vrlo jednostavna, ali i vrlo zarazna igra. Ovde bih morao da pomenem da postoji još nekoliko igara ovog kalibra (kao npr. Puzzle Bobble, igra koju igra i moja mama) koje bi vrlo uspešno mogle da se implementiraju na mobilne telefone onog trenutka kada kolor ekrani nešto veće rezolucije postanu standard i na mobilnim telefonima. Samo je pitanje ko će se prvi setiti da otkupi licencu. Za sada se kupci za nove modele telefona ne odlučuju samo zbog igranja na njima, već zbog njihove primarne svrhe, dok su igre samo zanimljiv dodatni detalj. U stvari, prema istraživanju kompanije Nokia, većina korisnika njihovih telefona više je volela prvu originalnu verziju Snake-a od nove unapređene koja je poboljšana u grafičkom smislu. Dakle, stoji napred rečeno, tj. da se korisnici mobilnih telefona još teško navikavaju na novosti i da će biti potrebno dosta vremena da uđu u štos sa novijim naprednijim igricama.

Dalje, sledeća očigledna činjenica je da postoji ogromna podrška od strane razvojnih timova za proizvodnju igara za ovo tržište. Sve programerske kuće žele da otmu što veći deo kolača koji se zove igre za mobilne telefone. A najvažnija stvar je to što je razvoj ovog software-a vrlo skroman po finansijskoj zahtevnosti dok su tržišna predviđanja više nego obećavajuća. Dakle, može se reći, jugo princip poslovanja - što manje ulaganja i što više profita.

Sigurno je da će se sa razvojem tehnologije razvijati i igre, jer kada stigne sledeća generacija mobilnih telefona sa mnogo više procesorske snage i već pomenutim kolor ekranima, pa čak možda i multimedijalnim mogućnostima, vremenom će i prosečni korisnik, kada se malo navikne na sve te novine, poželeti da proba i nešto kompleksnije igre. Prema predviđanjima o razvoju do 2005. godine, vrednost evropskog i američkog mobilnog tržišta dostići će sumu od oko 6 milijardi dolara sa oko 200 miliona korisnika. A to je šansa za ogromnu zaradu kakvu nijedan proizvođač ne želi da propusti. U svakom slučaju, ovo samo obećava mnogo kvalitetnije igranje, što ćemo svi vrlo toplo pozdraviti. Ne zvuči nimalo loše ideja da u trenucima dosade, a kada niste uz milu vam konzolu, odigrate partiju omiljene igrice i to protiv novih mrežnih (ne)prijatelja.

Do tada, proći će još neko vreme, a ono na čemu se trenutno zarađuju pare u većini svetskih mobilnih mreža je SMS servis koji se može iskoristiti čak i za igranje. U Finskoj je jedna kompanija kablovske televizije došla na ideju da organizuje interaktivni TV program u kome je gost poznata ličnost koja kontaktira sa gledaocima preko SMS poruka. U suštini, ovo je nešto poput chatovanja uz sliku. U prvom mesecu od nastajanja čista zarada od ovog servisa bila je oko 90,000 dolara sa korisnicima koji su prosto postali zavisnici od servisa. U ovom trenutku u našoj 063 mreži poruke se ne plaćaju, ali kruže glasine da će se i to desiti. Tim povodom koristim priliku da glasno izrazim naše ogromno nezadovoljstvo takvom eventualnom odlukom nadležnih.

Ono što je verovatno vama čitaocima najzanimljivije - igre - ćemo predstaviti jednu po jednu u sledećem broju. ∎



na vidiku

Batman Vengance

Do kraja jeseni bi trebalo da se pojavi još jedna saga o Mračnom Vitezu. Ubi soft, firma koja je zadužena za realizaciju projekta je odlučila da nastavi sa vizuelizacijom kao i do sada, u maniru crtanog serijala koji se već godinama emituje "preko". U pitanju je akciona avantura koja koristi pogled iz trećeg lica, sa platformsko-logičkim elementima u kojoj ćete moći da tabate i TABANATE okolo, rešavate logičke zavrzlame i usput (u vidu premije) koristeći razne Šišmišove džidžabidže, kao što su - betarang i betaskop, beta lanser, a bogme i da vozite betmobil i betkopter. Sve je dobro animirano i uklopljeno, a atmosfera je na veoma visokom nivou zbog radi jednostavnog izgleda igre, koji će vas zabuniti do te mere da nećete skapirati da li igrate igru ili gledate crtić. Iako je trebala da se pojavi krajem septembra, očekujemo je u neko skorije vreme. (UT)







Duality



Zamislite svet budućnosti pun paranoje, spletki, teškog naoružanja, kompjuterskih terminala i virtuelnih entiteta. Sada zamislite da ne igrate jednu ulogu, već tri i to svaku sa različitom pričom, sposobnostima, ciljem... Jedan od njih je najamnik po imenu Trevis, specijalista za rešavanje "problema" svake vrste (za novce, NARAVNO), drugi je haker, dečkić koji poseduje "virtuelnu bibliju" i kome je cilj da otme sve informacije i razbije svaki sistem, do je treći virtuelni Bog, nekada naučnika koji je greškom pri eksperimentu transferovao svoju svest u cyber-svemir. U pitanju je sasma neobičan RPG, u kome birate zadatke, kako bi što pre napredovali, jačajući i sve dublje ulazeći u svet budućnosti gde su mašine, hardware i software sve... Igra bi trebalo da izađe do jeseni 2002. (UT)



Dragon Warrior Monsters 2



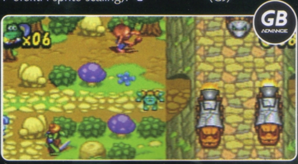
Realno govoreći, teško je zamisliti postojanje RPG igre s "čudovištancima" koja bi mogla da osvoji svet na način na koji je to uradio Nintendov serijal PokÈmon. Ipak, Enix ne odustaje od zamisli da napravi novo RPG čudo od igre za GBC. Nastavak Dragon Warrior Monstersa donosi čak 300 likova (!), podršku za link kabl i režim za dva igrača i dva scenarija. Dragon Warrior Monsters 2 čine dve igre na dva odvojena kertridža, s dva glavna junaka čije se priče razlikuju. Princip igranja se nije promenio, pa ćete i ovde tumarati Zemljom, boreći se i prikupljajući družinu za konačnu borbu protiv zla. Čudovišta koja sakupljate će moći i da se hrane jedna drugima, što uvodi sasvim novi element u igru ovog tipa. Dok ovo čitate, igra bi trebalo da se nađe u prodavnicama, pa ako ste FRP ljubitelj, potražite je. (GJ)



Frogger's Adventure: Temple of the Frog



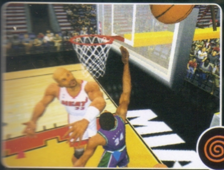
Frogger, jedan od najpopularnijih likova s početka igračke revolucije, svoj život nastavlja na Game Boy Advance-u i vraća se pod okrilje matične kuće Konami. Frogger's Adventure: Temple of the Frog će se pojaviti otprilike u isto vreme kada i Frogger: The Great Quest za PlayStation 2, što nagoveštava da će simpatični žabac biti čest gost na našim ekranima. Žanrovski, igra predstavlja avanturističku platformu namenjenu mlađim igračima u kojoj hrabri žabac mora da pređe 15 nivoa ne bi li sprečio isušivanje rodne močvare. Pored usputnih smetala, na kraju svakog nivoa čekaće vas pozamašni čuvar. Pogled na zbivanja će biti iz poluptičje perspektive, a autori najavljuju i implementaciju specijalnih efekata kojima GBA raspolaže (Mode 7 efekti i sprite scaling). (GJ)



NBA 2K2



Šta sada da vam kažem? Mislim, treba li ič reći? To je košarka inače, a fenomenalno izgleda i sjajna je ipak i to veoma. Pravila znate, igrače znate u koliko pratite NBA ligu, ali čega tu ima? Pa recimo da je taktika ubačena, AI poboljšan, nove animacije pridodate, a grafika i vizuelizacija dopickani do te mere, da neću preterati ako vam kažem da sve ukazuje na to da je ovo jedna od najboljih simulacija košarke na BILO KOM sistemu (konzola, dakako) do sada. Čak ni ne mora da se igra, no je dovoljno gledati dvoje iole sposobnih igrača u duelu, kako bi se shvatilo čime sve igra raspolaže. Jedna od najboljih inovacija je i bezočno otimanje lopte (varka), a da ne spominjem realističnost kojoj je doprineto uvođenjem animacija jednorukih kucanja i polaganja lopte. Igru očekujemo najkasnije do kraja oktobra. ∎ (UT)



Eternal Darkness: Sanity's Requiem



Ovu horor avanturu mnogi najavljuju kao najozbiljniji projekat u istoriji žanra čija će slava zaseniti i Resident Evil. Ambiciozne pretenzije Nintendovih programera ogledaju se u svim elementima igre, od uvodnih skrinova do sentenci preuzetih iz romana Edgara Alana Poa. Okosnicu igre čini priča, tačnije psihološki triler o epskoj borbi dobra i zla, daleko razrađeniji od scenarija Resident Evila za koji autori Eternal Darknessa kažu da odgovara filmskoj B produkciji (ruku na srce, u pravu su). Ukratko, osobine ove igre su: razvijen scenario koji obuhvata period od 20 vekova, inovativni sistem pozicioniranja kamere, 12 likova, jedinstven sistem nišanjenja, moćan 3D engine što obezbeđuje 60 sličica u sekundi animacije pri rezoluciji 640x480 tačaka, u 24-bitnoj paleti. Već nam polazi voda na usta... ∎ (GJ)



Enclave



Na jednom dalekom svetu, eonima se vodi rat na granici koju je odredio gnevni Bog. U davnoj prošlosti, planeta je bila podeljena na dva dela, jedan utopičan i jedan haotičan (leleeee, kakva originalnost), sa svojim gospodarima i kraljevstvima, ratnicima i moćnicima. Ali, avaj, rift koji je delio ova dva sveta je polako počeo da se zatvara, dok su duž granice eskalirali sukobi. Birajte stranu... Iako akcija iz prvog lica, posedovaće bogatu priču za razliku od ostali akcija koje priču maltene i nemaju, uvodeći vas u mračni svet Spoljnih zemalja. Radnja se menja u odnosu na vaše akcije, ali pored individualnog krljanja, igra podržava multyplay. Mnoštvo likova i rasa, klasa i oružja, bilo da birate stranu svetlosti ili tame. Na vama je da odlučite do polovine sledeće godine. ∎ (UT)





Deus Ex



I sve je počelo uz dozu ironije, jer su PC-aši cinično odmahivali glavama, podlo se smešeći, ali nakon što smo i njima pokazali nama dostupni materijal, ostali su bez teksta, otvorenih usta, iz kojih je curela tečnost. DEUS EX STIŽE i to koliko do sredine zime. Pošto je reč o veoma kompleksnoj igri (što se tiče komandi), ubačena je i softverska podrška za miša i tastaturu, a zbog pomanjakanja resursa (čitaj RAM-a) nivoi neće biti golemi, no će biti podeljeni na nekoliko segmenata. Sve ostalo je nesumnjivo bolje od verzije za PC, a ako nije bolje, onda je makar rame uz rame. U pitanju je akcioni triler sa primesama RPG-a, sa radnjom koja implicira na zaveru globalnog nivoa. Proglašena za najbolju igru godine u vodećim svetskim časopisima, koju lično sa nestrpljenjem očekujem. ∎ (UT)





Phantasy Star Online V2



Sega priprema GameCube verziju svoje čuvene online fantazije koja će imati pet likova, dva više nego u originalu. Programeri Sonic Teama obećavaju da će ova igra biti obavezno štivo za sve FRP zaluđenike, pogotovo za one koji vole da se u sitne sate suočavaju s drugim fanovima sa svih meridijana. Igrač će moći da bira između tri ponuđene rase (ljudi, novi ljudi i androidi), uobličava pojavu i sposobnosti svog junaka i bori se u šest različitih ambijenata. U offline režimu u igri će moći da uživa čak četiri igrača, u splitscreen režimu, gde se ekran deli na četiri pođednaka dela. Phantasy Star Online V2 će, u svakom slučaju, biti jedan od važnijih naslova za GameCube, kao dobar FRP i kao prva online igra za ovaj sistem. (GJ)



Dragon Rage





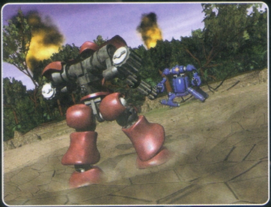
Po ideji, nesumnjivo najoriginalnija igra koja bi trebala da se pojavi ove jeseni je Dragon Rage. Prvi problem sa kojim su se programeri susreli je - KAKO ZMAJOVI DOVRAGA LETE? Nakon što su to rešili, odlučili su se da isfabrikuju šašavu priču koja glasi - u magičnom svetu, najpametnija rasa Orci (mora da se šale) su otkrili način da sakupe magijsku energiju iz mesa zmajeva i tako napajaju svoj svet napretka. Jasan li vam je cilj? Na 16 nivoa, bilo da igrate sami ili u dvoje, ćete pokušati da oslobodite sve preživele zmajeve i dokusurite "prepametne" Orkove, vodeći "najmiroljubivijeg među mroljubivima". Pored ovoga tu su i šest mini-igara za jednog ili više igrača, a mi vam nećemo niš' više reći osim da sačekate pojavu ovog čuda moderne tehnologije. (UT)



Mech Platoon



Jedna od prvih strategijskih igara u najavi za GBA je Mech Platoon, RTS s desetinama robota-vojnika. Kako to spakovati u sistem ograničenih mogućnosti? Ne pitajte nas, pokazaće nam Kemcovi programeri. Akcenat će biti na dobroj pozadinskoj grafici, dok sa dizajniranjem sprajtova borbenih jedinica još ima izvesnih problema (niska rezolucija ne obezbeđuje potrebnu preglednost). Ipak, dizajneri tvrde da će se uspešno izboriti s tehničkim problemima. äto se principa igranja tiče, on se neće bitnije razlikovati od onog u prvim RTS igrama tipa Warcraft. Dobra vest je da će igra podržavati multiplayer režim za čak četiri igrača, što će biti prva igra za ručne konzole s takvom mogućnošću. (GJ)



Creatures



Po prvi put će vam se pružiti prilika da na vašem konzolarnom ljubimcu odgajate slatke, male Nornove. Oni koji nisu imali prilike da se ranije upoznaju sa ovim ostvarenjem (na PC-u), bi trebalo da znaju da je reč o interaktivnim stvorenjima koja valja uzgajati, ali na krajnje kompleksan način. Svaki Norn je jedinstven i unikatan, i ima ustanovljen osnovni karakter, dok će mu vaše "roditeljstvo" pomoći da se opredeli za smernice u budućem životu. Životu? Da bre, oni su živi, doduše interaktivno, ali i pored toga imaju svoje misli, osećanja, snove i težnje. Istražite ovaj divni svet, sve od momenta kada budete izlegli svog prvog Norna, pa sve dok ne bude maturirao ili diplomirao, odabrao ženu svog života i produžio lozu. Valja je očekivati početkom decembra. (UT)





Propeller Arena



Šta se dešava kada iskombinujete osam pilota, svakog sa svojim specijalnim sposobnostima i nekolicinu letelica (Messerschmitt, Spitfire, Mustang...), sve sa sebi svojstvenim osobinama (brzina, snaga, oklop)? Pa, odgovor je i krajnje jedonstavan i krajnje čitljiv u naslovu ovog teksta, ali ću ga ja ipak ponoviti - Propeller Arena. Pored svega već navedenog, tu će biti i mnoštvo plavog neba, specijalnih efekata i atmosferskih uslova, te mnoštvo protivnika (avijona inače), koji će pokušati da vas za ograničeni vremenski period pošalju (zapaljenog vozila), što veći broj puta na beton, asfalt ili crnicu (humus). Igra će podržavati kako online opciju tako i chat funkciju, tako da ćete moći da otvoreno prozivate protivnika, dok ga obarate, obarate, obarate... Strpite se do oktobra! (UT)

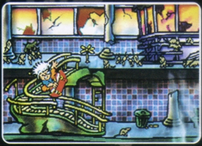


No Rules: Get Phat



Pre nekoliko meseci TDK Mediactive je s poznatim proizvođačem odeće, No Rules, sklopio sporazum o sponzorstvu serije igara za Game Boy Advance. Prvi plod tog dogovora biće igra Get Phat, 2D skrolujuća avanturistička igra jedinstvenog dizajna. Glavni junak je skejter po imenu One Eye Jack koga čeka zadatak da odbrani majčicu Zemlju od invazije tuđina iz svemira. Da bi u tome uspeo, moraće da vozi skejt poput Tonyja Hawka, da puca bolje od Ramba i ubija sluzave vanzemaljce brže od Vila Smita u "Ljudima u crnom". Igra će imati više režima, bajnu grafiku i zvučnu podlogu od koje će vas podilaziti žmarci. Tako barem tvrde autori u promotivnom materijalu koji je u 90% slučajeva čista propaganda. No, videćemo... (GJ)





The Simpsons Road Rage







Obaveštenje ljubiteljima serijala Crazy Taxi i ljubitnicima serije The Simpsons - 6. novembra bi trebalo da se pojavi u prodaji fenomenalna igra pod nazivom The Simpsons Road Rage, a kombinovaće izgled i resto Simpsona sa metodom igranja Crazy-a. Staro, puzavo, podlo govedo Monti je otkupilo tranzitnu kompaniju, šireći rak svima koji se voze u autobusima. Vaš zadatak je da odaberete svog omiljenog lika iz serije (22) i prevezete ih na jednu od 100+ lokacija koje su indentične (po rečima programera) onima u seriji. Ovako zarađujući novac, treba da nakamarite dovoljno da isplatite Montija i vratite GSP Springfildu (ako je i upola kao naš, ne vredi ga vraćati, prim.aut.). Neka "skrita" vozila će vam naknadno postati dostupna, a producent serije proverava programere, kako ne bi došlo do grešaka. (UT)

Xenosaga



Tetsuya Takahashi je onomad sam priznao grešku, karakterišući Xenogeras sa - to nije to. Doduše ono što je opisano kao "to nije to" je nateralo milione obožavatelja dobrog RPG-a da apsolutno povilenče. Nastavak? Sada - nastavak, prethodnik ili nešto između - čuće se. Sve u svemu, deo tima Xenogers-a se skupio da pokaže svima kako se igra: pravi, realizuje i obrađuje, otvara, zatvara i sklapa, uveliko privodeći kraju projekat XENOSAGA. Priča počinje u momentu kada zemljani napuštaju kolevku svoje civilizacije i kreću da se šire kroz svemir. Naravno, tu je još jedna rasa koju ćete morati da porazite kako bi se što kvalitetnije RAŠIRILI (sve ima svoje). Pošto su Gnososi viooki, specijalna vozila A(nti)-G(nosos)W(eapon)-S(ystem) su konstruisana za borbu i trebalo bi da se aktiviraju početkom 2002. (UT)



Super Smash Bros. Melee



Vlasnici Nintendo 64 konzola nikada se nisu mogli pohvaliti bogzna kakvim izborom borilačkih igara. Jedina tabačina koja se mogla takmičiti s PlayStationovim igrama bila je Super Smash Bros, jedinstvena borilačka arkada neponovljive atmosfere, pravi pandemonium u svom žanru. Dugo očekivani nastavak ove igre pojaviće se početkom sledeće godine, na Nintendovoj novoj platformi, GameCubeu. Super Smash Bros. Melee predstavljen je troipominutnim trejlerom na ovogodišnjem sajmu E3, gde je proglašen za jednu od najatraktivnijih prezentacija (očevici tvrde da je igra "da se smrzneš"). U ovoj igri očekuju nas potpuno novi likovi, novi multiplayer nivoi, maestralna grafika, orkestarske partiture kao zvučna podloga, novi režimi i još mnogo toga. (GJ)





WRATH





Iako je igra u početnoj fazi development-a (na njoj se radi TEK 3 meseca), programeri je već naveliko hvale, kao tešku navlaku, koju neće moći da batali ni neiskusni play-er, a kamoli "stara iskušnjara" poput mene. Sada se našlo pitanje - kako pretstaviti mitološko stvorenje koje niko nije video? Programeri su ovaj problem rešili tako što su iskombinovali niz legendi i mitova, iz mnogih kultura i religija - kako starog, tako i novog doba i dobili do sada neviđene likove. Od ponuđenih, za sada su tu Kentaur i Arhidemon, a to znači da se momci lože na autentičnost... Igra će biti makljaža tipa jedan-na-jedan, ali ćete komandovati i armijama. Bilo kako bilo, imperativ je bačen na borbu, nakaze su monstruozne, a mi, nažalost, još ne raspolažemo podacima o eventualnom datumu izlaska. (UT)



Tekken Advance





Što je mnogo, mnogo je, pa neka je i od Namca! Konverzija jedne od najuspešnijih tabačina s PlayStationa, tačnije njen igrivi demo, prvi put je predstavljena na avgustovskom sajmu u Tokiju, gde je unapred proglašena za GBA igru godine. Srećnici koji su imali prilike da zaigraju demo unapred nazivaju ovu igru najboljim GBA naslovom u ovoj godini, tvrdeći da ni u najluđem snu nisu očekivali tako dobar program. Iako se radi o 2D portu trodimenzionalne igre, "pseudo 3D" karakteristike Game Boy Advance-a omogućavaju efekte kao što su zumiranje, paralaksni skrol i rotirajući ring. S obzirom na to da GBA nema mogućnost iscrtavanja poligona, likovi su renderovani u celini kako bi što više ličili na svoje replike s PlayStationa (pominje se čak i nekoliko likova koji će biti preuzeti iz trećeg dela igre). Počnite da štedite za Tekken Advance, to vam toplo savetujemo! (GJ)

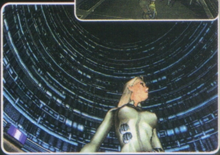


Run Like Hell



Ljubitelji dobrog survival horror-a će biti oduševljeni pojavom ove majestralne igre, koja će se na tržištu (inostranom) pojaviti u prvom kvartalu iduće godine. Svi koji su uživali gledajući filmove Alien i Pitch Black biće prevashodno privučeni radnjom i atraktivnim izgledom igre, dok će svi ostali biti privučeni akcijom koju ova igra pruža. Jedna od rudarskih kolonija u dalekoj budućnosti je napadnuta od strane xenomorfa (insektolika vanzemaljska stvorenja), a pogodite na kome je da vanzemaljce izgazi ko vaške i spase goli život (bekstvom, ako ne drugačije). Pored zanimljive priče sa odličnim obrtima, neki popularniji glumci su angažovani da "regulišu" govornu glumu, igra je na DVD medijumu, zarad velikog broja obimnih animacija, a tu su i razne zagonetke i mini igre. Sa nestrpljenjem očekujemo... (UT)





ENTER ELECTRO
SPIDER-MAN 2

Uroš Tomić

Šta mi to sada imademo ovde i za čega to služi? Imamo da se sednemo i da se zabodemo ispred telije i da se latimo veeelike količine čokolade i kofeina, kokica i gaziranih sokova, te da se oprostimo od svetlosti dana i zdravog razuma, plašeći ukućane ispijenom pojavom, velikim podočnjacima i neredovnim spavanjem, ishranom, disanjem... Zbilja? Ma jok, u stvari nije baš ovakav slučaj, ali u globalu gledano - tu je negde, nadohvat te iste priče. Spiderman (što kaže moja drugarica Duda) je opet tu da sredi raspojasanu bandu zločinaca koja preti da... ma znate i sami - prvo grad, pa država, pa ceo svet (znači isto kao i radikali, samo mi nije jasno da li su mislili na osvajanje ili INFICIRANJE! prim.aut). Glavni negativci su se promenili, interfejs je neznatno dorađen, ali je u suštini igra ostala nepromenjena - reši niz zadataka i divljaj po gradu, šamaraj protuhe na sve strane i zaštiti nevine, oslobodi taoce i, narafski - izbacaj mrežu na sve na šta se ona baciti može, te dalje sve tako u tom rezonu i fazonu. Svi koji su imali čast da se late prethodnika i uspešno ga dokrajče, neće se naći u nebranom grožđu, već će primetiti da je u igru ubačeno nekoliko inovacija, da su bagovi iz prethodnika doterani i da je sama radnja postala krajnje interesantna.

Komande su apsolutno indentične kao u kecu, samo što sada možete da izbacite mrežu liku oko vrata ili trbuha, te da ga lučnim pokretom šljemite sebi iza leđa. Na moju žalost, kada ovaj manevar izvodite na krovu zgrade, nećete bitangu baciti u smrt, već će on, protiveći se zakonima fizike, pasti negde u neposrednoj blizini, ma koliko mreža bila dugačka, a lučni potez zamaha velik. Ovaj udarac je jedan od prvih koje ćete izučiti u "treningu" koji svojim dizajnom i izgledom kao da šapuće jednu reč - MATRIX. Sve je u fazonu drečavozelenog holo-grida, nizovi slova se kreću na sve strane, a vi morate da gazite po panelima koji služe kao referentne tačke. Na sve referentne tačke morate da nagazite, kako bi se na kraju treninga pojavio marker koji morate da pokupite da bi se sledeći nivo treninga otvorio. Nakon vježbe ljuljanja na mreži, tu je cimanje i čupanje neprijatelja mrežom, lepljenje za plafon, dva režima nišanjenja, šunjanje i trening borbenih sposobnosti. Vodič će vam biti profesor Xavier, vođa akademije mutanata i X-men odreda. Pored njega, tipični pozitivci Marvelovog univerzuma pomagaće Spajdiju na njegovom putešestviju ka slobodi i pravdi. Takođe, tu su dijabolični zločinci, što poluludi naučnici, što mutanti koji pokušavaju da otklone pretnju koju im Spajdermen predstavlja.





Nivoi su shodno tome redizajnirani tako da scene jurnjave maltene ni ne postoje, a nedostaje i snajper mod koji me je oduševio u prethodniku (penjanje uz zid zgrade, dok vas snajperista juri nišanom, a helikopter projektilima vazduh-ZGRADA). Možda će vam ovo zvučati kao razočaranje, ali verodostojna zamena koja će vas nesumnjivo oduševiti je jurnjava za odbeglom kompozicijom voza, dok vas Sandman (peščani čovek, jedan od Paukovih najstarijih i najljućih protivnika) juri niz depo, trudeći se iz sve snage da vas zaodene u čamovinu. Mislite da je to nešto komplikovano? Pokušajte da zaustavite avion koji juri kroz hangar, a da ga ne uništite, usput razbijajući eksplozivne buriće kako onesvešćeni pilot ne bi poginuo, a vi bili proglašeni za dežurnog krivca. Zezanje. Shodno tome je i interakcija sa sredinom povećana, tako da neke predmete možete da

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: SPIDERMAN 2
Izdavač: Activision
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: 3D akcija

PlayStation

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	4.0	5.0

88%

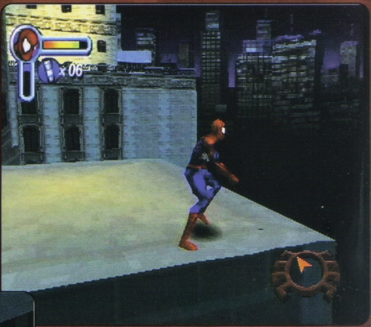
UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

hvatate mrežom, čupate (hidrante i ventilacione mreže) ili ``čukate`` (zapaljeni auto na petom-šestom nivou možete zagasiti mrežom ako je ispalite u formi kugle prim.aut). Ovo će vam biti od velike pomoći kao i inicijalni trening koji vam od sveg srca preporučujem, kako ne biste ušli u igru i ispali smešni.

Pre svake, odnosno, posle svake celine sledi jedna animacija koja vam dalje iznosi situaciju i predlaže realizaciju, tako da valja obratiti pažnju na naratora i glavnog protagonistu koji konstantno komentarišu i na taj način upućuju igrača šta dalje valja činiti. Sve međuanimacije i sekvence su pristojno odrađene, zločinci su verno prikazani i što se tiče izgleda i što se tiče sposobnosti, a što se tiče priče...

Elektro, čovek munja, je bacio oko na jednu fantastičnu napravu. Naoko, to je nešto nalik na egzoskelet za torzo, sačinjen od dva-tri panela i prekidača, štampanih ploča i kablova, a u stvari predstavlja potencijalnu opasnost za ceo svet ukoliko Elektro uspe da ga pokrene, jer je to u stvari naprava koja može da iskoristi elektro-impulse pojedinca u svrhu napajanja CELOG GRADA električnom energijom i to bez ikakve štete po njega (pojedinca). Sada vi zamislite, ako iz normalnog čoveka može da se napaja ceo grad, šta se dešava kada ČOVEK-MUNJA stavi ovaj prsluk na sebe... KATASTROFA!!! Kako Pauk kreće za njim, usput će sretati ostale pripadnike kriminalne asocijacije, neke arhi-neprijatelje koje će svi ljubitelji Marvelovih stripova prepoznati. Prvi koga ćete sresti i kome ćete imati čast da izvučete uši je Šoker, bandit koji je ovladao veštinom elektriciteta i koji koristi jake šok-impulse, što u neposrednoj blizini, što na daljinu. Kada ga budete sreli, trudite se da se ne udaljavate previše od njega, no je bolja taktika da ga nekoliko puta ošamarite i preskočite pre nego što ispali kratki impuls i baci vas na zemlju.





Što se tiče tuče, tj. mlaćenja i razbacivanja protivnika na sve strane, još jedna inovacija je i bratski zagrljaj. Simultanim pritiskanjem ``gumba`` za ruku/nogu i mrežu, videćete kako vaš ljubimac rođački zamahuje obema rukama. Prvo sam pomislio ``Vidi, malog, ala je srdačan! Pa, ko bi mogao da puca na tako LJUBAVNOG (što kaže Ceca) i osećajnog i, i, i... krajnje EMOTIVNOG super-heroja?!?``, ali sam nekoliko sekundi kasnije morao da izvučem stopalo iz sopstvenih usta, shvatajući da intenzivnim pritiskanjem ruke nakon zagrljaja sledi zajahivanje grbače i ``čukanje u uho`` već pomenutom rukom. Ako se pak odlučite za intenzivno stiskanje tastera za nogu, mališa će se podvući pod obgrljenog (kao da sa njim igra PIPIREVKU, prim.aut) i katapultirati ga, ritajući obema nogama njegovu kičmu unapred. Ali sladak je, mali je...

Doduše, nije sve u makljanju ili ``Um caruje, švercer zinbe valja...``, tj. mora da se logički pristupi rešavanju nekih ``problena``. Na primer, nivo na kome četiri ekipe startuju jednu bombu. Ako na vreme ne čujete Pitera koji priča o pravovremenom pronalaženju ekipa najamnika, nećete skapirati da će se ti najamnici pojavljivati ekipa po ekipa, svaka sa ključem jedne boje. Vreme do detonacije otkucava, a da ne spominjem da radar pokazuje samo smer u kome se nalazi bomba, dok ekipe morate da jurite po celom nivou, a dok ne vratite jedan ključ, druga se ekipa neće ni pojaviti. Paranoja, pa to ti je. Onda ćete morati da pokrenete vozove, osposobljavajući mrežu koja je prsla zbog stalnih preopterećenja u elektro-distribuciji (mora da su analizirali pojedine kadrove iz Kolubare, pa ih posle predstavili u ovoj igri kao knjiški primer bandita, secikesa i lopova, prim.aut) koja su izazvali strujom ``bustovani`` kriminalni entiteti. Slično je i sa laboratorijom u koju ćete morati da uđete na neovlašćen način kako biste ušli u trag naučnici otetoj da finišira spravu za Elektra. Na kraju ovog segmenta ćete upoznati švacu koji je GLAVNI u igri i to u pravom smislu te reči. Hammerhead (kako se inače zove), nafurana šarančina sa mašingeverkom u fazonu ``JA sam drugi Al Kapone`` i sa adamantijumskom pločom umesto pola lobanje će pokušati ne da vas zaustavi, već da prođe kroz vas,



koristeći čeoni deo za napad i šmajs za odbranu. Najjača fora je da mu malo zapalite, te da mu mrežom iščupate oružje iz ruke i potrčite ka njemu (oružju, NIKAKO glavonji, prim.aut). On će isto poleteti ka oružju oborene glave, ali će biti dosta trom pri saginjanju i pridizanju oružja što možete koristiti za preskakivanje i plasiranje noge pod repic - odma` preko centrale. Tako ga dva-tri puta ritnite u ponos i on će maltene biti na samrti.

Pored standardnih predmeta (energija, hemikalija za bacač mreže, štit), tu su i neobični kao što su hemikalije koje mreži daju električna i ledena svojstva. Takođe ćete moći da sakupite stripove iz kolekcije koja sada broji 32 stripića razbacana na raznim skrovitim lokacijama u igri, a tu su i novinski naslovi i Parkerov portfolio u kome se nalaze neke izuzetne slike što iz igre, što iz stripova. Posebnu inovaciju predstavlja opcija za kreiranje sopstvenog Pauka, ali vam to neće biti dostupno sve dok ne budete prešli celu igru i izotvarali gomilu stvari ili makar ukucali brdo šifara. Kada budete realizovali jedno od ova dva, moći ćete da birate odelo i specijalne moći koje ćete dati novom liku, pa vi razmislite koliko je to dobro u celoj priči.

Iako igra nije revolucionarno dobra ili drastično izmenjena, još uvek predstavlja sinonim za zabavu i sate kvalitetnog igranja, te bih je kao takvu preporučio svima koji gotive igranje i igre, izuzev ljudima koji pate od vrtoglavice i to iz čisto humanitarnih razloga, jer su neke zgrade na koje možete da se popnete PROKLETO visoke. U jednom momentu sam pomislio da se nalazim na vrhu WTC-a, ali sam se setio da je jedno vreme lokalni aerodrom bio preseljen na Menhetn, te da zgrada koju sam želeo da osvojim više nije tamo gde je nekoć bila. Tuga... Elem, zvuk nisam bio u mogućnosti da adekvatno procenim zbog nesreće koja uključuje moju sobu, mog kuma, mene, pištolj, tane i zvučnik televizora (koji je maltene ostao nepovređen, osim što ima malo više OLOVA u membrani, ali šta da se radi, i ja imam metalno koleno, pa se ne žalim! prim.aut), ali se iza tog karakterističnog piska čuju NEKI zvukovi koji su mi se veoma svideli (a koje ne bih oponašao ni za velike novce), pa ću i to navesti kao kvalitet igre. O atmosferi i igrivosti ne želim da pričam, a do sada ste već i stekli utisak šta vam je činiti - novce u ruke i pravac po cedejku.





Miloš Marković

THE LAND BEFORE TIME

RACING ADVENTURE



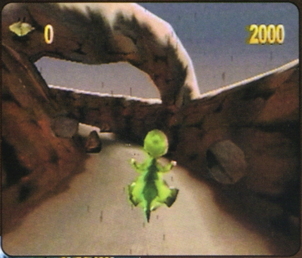


1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Bejaše jednom jedna crtana serija zvana Land Before Time. Taj crtani je postao toliko popularan da je za jako kratko vreme doživeo čak četiri nastavka (peti nastavak tek treba da se pojavi). Ja se još dobro sećam dana kada sam preko videa snimao sve te crtane serije. Izlizao sam trake gledajući, ali sam zaista uživao u pustolovinama malih dinosaurusa. Do sada nismo imali priliku da vidimo Skakija, Saru, Spikea i Malo Stopalo na bilo kojoj konzoli. Međutim, demantovan sam kada se u mojim rukama pojavio naslov koji u svom imenu ima Land Beafore Time anonimne francuske firme. Nažalost, ne mogu da kažem da sam igrom zadovoljan, jer je dosta šturo odrađena.

Već od samog starta vidi se nedostatak mašte i, možda, znanja. Sami meniji su nefunkcionalni i dosta loše dizajnirani. Boje su jednolične i monotone. Ni zvuk nije bog zna šta. Muzika je previše jednolična, a dešavaće se da jednu numeru slušate više puta iznova. Doduše i sa tim manama spada u solidniju muziku viđenu u jednoj igri. Od tastera biće vam potreban jedan za skok, jedan za brže trčanje i, normalno, kursori za upravljanje.





Igra dosta podseća na Crash Bandicota 3, odnosno na jedan veliki nivo. Potrebno je da se nadmećete sa ostalim takmičarima i stignete prvi na cilj. Takođe, trebalo bi da skupite što više listova (takozvani tree star) koji vam donose poene. Nažalost, u ovoj zbrci su zaboravljeni power upovi i oružja, pa kada se sve "oduzme", dobijamo nešto što bi se moglo nazvati Micro Maniacs bez power upova - znači 100 % trčanje.

Od likova su tu svi standardni: Malo Stopalo, Skaki, Spajki, Sara, mali pterodaktil Pier. Svaki od njih ima svoje pozitivne i negativne osobine. Tako je, na primer, Skaki mali i brz, ali je teško upravljati njime, dok je Spajk težak i sporiji, ali se njime lakše upravlja. Piera ćete otvoriti tek pošto završite svako od tri takmičenja i to ni manje ni više već sa zlatnom medaljom. On je pterodaktil i jedini ima mogućnost da leti, brz je i stabilan i zbog toga je jedan od najboljih likova u celoj igri, pored Malog Stopala.

Iako ima dosta mana, igra može da zaokupira igrača na jedno popodne. Nadmetanje u multipalyer modu je mnogo zanimljivije nego trkanje protiv kompjuterskih igrača. Postoje tri nivoa težine koji su hijerarhijski raspoređeni. Prvi je ujedno i najlakši i koliko god bili loši, uvek ćete biti prvi. Ali, već na srednjem ili najtežem nivou težine, igranje ume da postane prava noćna mora. Treba da stignete pre protivnika na cilj. Ukoliko se desi da drugoplasirani ima više poena od onoga koji je prvi prošao kroz cilj, igra se još jedna runda od tri kruga ne bi li se odredilo ko kosi, a ko vodu nosi, odnosno ko će biti prvi u genaralnom plasmanu. Ukoliko igru poredimo sa CTR-om, pomenuta igra bi bila za tri dužine ispred, jer se zna ko je začetnik tog žanra na PSX-u. Ali igre imaju jako sličan game play, odnosno igrač koji proba ovu igru zadržaće se na njoj sve dok je ne završi nekoliko puta, ili mu pak dosadi da bude najbolji u društvu. Ako ste smoreni nasilnim igrama u kojima krv leti na sve strane, probajte ovu igru - ja vam je toplo preporučujem.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	3.5

65%

Ime: Land Before time Racing Adventure
Izdavač: TDK
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma/Trka

PlayStation

Dance Dance Revolution

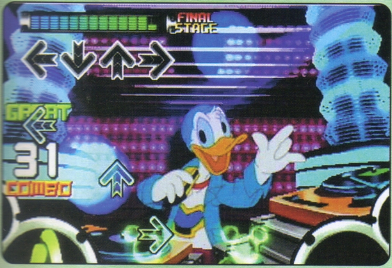


Miljan Lakić

Pa, Gaja, Raja i Vlaja su definitivno bolji djevi nego neke naše gradske samoproklamovane face, a muzika je interesantnija nego u nekim kafićima, verujte mi.



Koncept Dance Dance Revolution postoji već niz godina i moram priznati da i nema naročitu popularnost u našoj sredini. Evo i zašto. Osnovni koncept igre predviđa korišćenje dance pada (videli ste sigurno kako on izgleda na stranicama našeg časopisa), a i sami znate kako generalno stojimo sa igračkim periferalima. Dobro je, kaže se, ako i standardan joypad radi, a Dual Shock je već luksuz, a dance pad je samo puka (neostvarena) želja.
Dakle igranje uz pomoć kontrolera...
Sistem igranja je ovakav:
Četiri statične strelice na ekranu predstavljaju pravce na joypadu. Odozdo naviše ide niz strelica, a vaš zadatak je da u trenutku kada se strelice preklope pritisnete odgovarajući pravac na kontroleru. Zvuči komplikovano, ali glava ne boli, ko ovo proba ili ga voli ili ne voli. Hoću reći, mišljenja o ovoj igri su podeljena na one koji vole i one koji ne vole tancovanje na konzoli (dobro ne bukvalno na konzoli), trećih nema.



Vi koji ne volite, čitajte tamo neke Onimushe i Residente i (Č)Ico, čiko nisi ti ono što treba mi...
Oni što vole, naravno ukoliko uspeju da se dočepaju dance pada, slobodno mogu da svoj recycle bin (kanta za đubre u realnoj realnosti) napune svim proizvodima, i preparatima, i čajevima, i minđušama i svim ostalim sredstvima za mršavljenje, jer će uz ovu igru dobro da se urade. Fini i izvanredno zanimljivi detalj je taj što vam posle završene partije "đuskanja" igra lepo predočava koliko ste kalorija "vejstovali" (znači eliminisali) i PLUS vam daje poređenje koliko biste morali da uradite trbušnjaka ili preskakanja konopca ili penjanja uz stepenice ili šta već radite da odbacite suvišne kalorije, da biste ekvivalentnu količinu kalorija izbacili iz sebe. Ma koji fitness, koji aerobik step, Dance Dance rulzzz! Evo ideje svim tim silnim aero i anaerobik klubovima, nabavite soniće, dance padove i Dance Dance serijal i upropastite se od para. Ma provereno! Nego, čuj, Ukice, je l one tvoje lopu..., pardon, da znam da ne voliš tako da ih zovem, dobro bre, oni tvoji drugari, imaju POVOLJNO te dance padove? Mislim, imam ideju za neki poslič (da ovo je Č, hvala)...
Modovi igranja su ostali isti sa dodatkom Dance magic moda za dva igrača. Ovaj dodatak će usrećiti takmičarski nastrojene plesače, pogotovo kada nadobudnom plesaču odradite neku pakost, npr. kada napravite seriju dobrih poteza, strelice na njegovom delu ekrana počinju da se kreću malo neuobičajenim tempom ;D
Ovo je jedna od igara u kojima review zvuka ima prioritet nad grafikom, pa evo par fakata o muzici. Melodije koje ova igra emituje su Eurodance (što baš Evro, nije ni meni jasno?) verzije popularnih Diznijevih hitova koje vi verovatno niste čuli, ali ko zna, možda, ako vas interesuje alternativni aerobik... Kao dance verzije, sve pesmice imaju trocifreni bpm (od tog bpm zavisi koliko pesmica tuče, što veći bpm to brža verzija) a dečji stihovi daju opasan kontrast, pa igra ima dovoljno lični pečat da se lako razlikuje od ostalih DDR-ova. Moja omiljena melodija je Macho Duck, ili mačo patak, heh...
Grafika se svodi na Diznijeve likove koji vitlaju po ekranu (ne baš glatko animirane) i na gomilu dodatnih efekata kao što su balončići ili konfete koje ponekad umeju i da zasmetaju tako što će vam napraviti pometnju na ekranu i time onemogućiti praćenje dolazećih strelica. Nije loše da klinci mogu da đuskaju uz još nešto osim turbića...

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	4.0

77%

1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Ime: Dance Dance Revolution Disney Mix
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Muzička

PlayStation

Satari Jo

Tales of Destiny II



1 igrač

Analogni kontroler

Ime: Tales of Destiny II
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

PlayStation

Dragi čitaoče,
Prvi put ti pišem direktno preko Bonusa, i neću ti reći da si najbolji jer to svo rade (iako je istina), već ću odmah preći na stvar.
Ne želim da te kritikujem, ali kada se radi o igri Tales of Destiny II, mislim da ću morati. Ne znam da li ti je poznato, ali ovo je igra koja se nedavno pojavila u domaćim prodavnicama. Radi se o RPG igri, koja dolazi na tri diska. Iako nosi oznaku II u naslovu, ovo je, u stvari, četvrta igra iz Tales serijala koji Namco pravi već godinama. Na Playstationu su se pojavile tri igre u Japanu, a prva i ova treća su objavljene i na engleskom jeziku. U Japanu je ovaj serijal izuzetno popularan, možda je po popularnosti i treći, iza Dragon i Fantasy serijala.
Zbog čega ovoliki uvod, dragi čitaoče? Najviše da bih ti dao dovoljno objektivnih informacija kao osnovu za subjektivni nastavak ovog pisma koji sledi. Vidiš, Playstation je konzola na izmaku svoje karijere. Posle proleća verovatno više za nju i neće biti novih igara. To je jedan od razloga zašto je ToD II u ovom momentu bitna igra, naravno, ako iole voliš RPG-ove. Ako si jedan od ove malobrojne, ali veoma žestoke sorte, čitaj dalje. Pa i ako nisi, a želiš da saznaš o čemu se tu zapravo radi, i ti čitaj dalje. Ako si, pak, jedan od ljubitelja RPGova, a prvi ti je bio neki od Final Fantasy-ja, od sedmice nadalje, ovo pismo je najviše tebi upućeno.
Vidiš, dragi čitaoče, pre trodimenzinalne grafike, RPG-ovi su pravljeni tako da priča i igrivost same igre budu glavna stvar koja igrača jedanput zarazi i ne pušta ga do kraja. Pre trodimenzionalne grafike, programeri ograničeni sposobnošću mašina na kojima su pravili igre morali su da se dovijaju, pa su grafiku prilagođavali mašini i tako, iz nužde, nastadoše superdeformisani likovi. Posle toliko godina, iako nije neophodno, ovakav dizajn likova je veoma nostalgičan, old school, i sa sobom nosi sećanje na dane kada je igrivost bila skoro sve u igri.
Kada startuješ ToD II, odmah će ti biti jasno da je ovo jedna veoma nostalgična igra, barem kada je dizajn u pitanju. I pod dizajnom ne mislim samo na vizuelni izgled. Time mislim na sve detalje, grafiku i način upravljanja, pa čak i na neke sitnice u samom meniju igre (koji je, kako znaš, najosnovnija alatka u bilo kom RPG-ju). Ovo je i razlog što sam odlučio da ti pošaljem ovo pismo. Znam da kada budeš video grafiku, a posebno kada shvatiš da lik kojim u igri upravljaš nije sastavljen od poligona, već je čist sprajt dvodimenzionalnog karaktera, ti ćeš se nadmeno nasmejati (tako ti misliš) i izbaciti svaku pomisao o ovoj igri iz svoje glave.
E, pa dragi moj čitaoče, ovo pismo bi trebalo da posluži da ti otvori oči za koje ti misliš, čak si i ubeđen, da su otvorene. Ono što ćeš izgubiti ako ovu igru odbaciš samo zbog njene sprajt grafike, jeste mogućnost da uživaš u vrhunski igrivoj igri, a to je nešto što je Playstation konzoli nedostajalo i na vrhuncu njene moći. Tales of Destiny II je igra koja spada u malobrojnu sortu, u sortu igara koje igrača neprimetno začaraju i sledećih stotinak sati ga drže prikovanog uz igru, iako on misli da je polako i opušteno konzumira.
Razloga za ovo ima puno. Iako početak same igre i nije najnezaboravniji koje je RPG žanr ponudio, on ipak zaintrigira dovoljno da izazove želju da se vidi šta će se dalje desiti. Igra počinje uvodnim crtaćem u manga stilu, sa likovima koji pričaju japanski, sa engleskim titlom na ekranu. Ovo je neuobičajeno, pomislio sam i nastavio sa gledanjem. Kroz šumu ide mladi momak koji dolazi do kule osmatračnice i tu zatiče svoju prijateljicu iz detinjstva koja na to njihovo zajedničko mesto nije dugo dolazila. Ona ima osećaj da će se nešto čudno desiti i upravo tako i biva. Na njihovu planetu se nešto surva i u prolazu poruši kulu na kojoj su bili. Njih dvoje kreću da vide šta je to bilo i otkrivaju devojčicu koja je pala u svemirskom brodu. Ona priča čudnim jezikom koji naši junaci ne razumeju. Istim tim jezikom je ta devojčica pričala i u uvodnom filmu, onome sa titlom na engleskom. To je razlog zašto je bilo titla. Taj jezik je potpuno izmišljen i samo podseća na japanski. Veoma inteligentno upotrebljen detalj u dizajnu igre.



Dalje stvari kreću svojim tokom. Dodatna neuobičajena stvar je borba u igri. Dok sam se kretao ka mestu pada broda, prošao sam kroz nekoliko borbi. One su nešto neverovatno. Odvijaju se u realnom vremenu na (opet) dvodimenzionalnom ekranu. Upravljam jednim (glavnim) likom dok ostalima iz moje ekipe biram način na koji će se ponašati u borbi - strategiju i izbor neprijatelja. Krećući se levo-desno na ovom ekranu, pritiskom na dugme za napad napadam izabranog neprijatelja u stilu dvodimenzionalnih tuča kao

što su Street Fighter ili Mortal Kombat. Tu su i kombinacije tastera za napad i smer koje daju nove udarce, zatim specijalne magije koje se na identičan način izvode, a kada na ekranu ima i po desetak likova, što neprijatelja što moje ekipe, sa sve specijalnim efektima, dešavanja umeju da budu poprilično haotična, ali i mnogo bolja i zabavnija zbog toga. Treba reći da se zbog ovolikog broja likova koji se bore na ekranu, igra nijedanput ne uspori, što je dokaz o umeću programera. Utisak masovnih borbi je zaista neverovatan i potpuno jedinstven i to ne samo na Playstationu.



Putovanje koje je započelo otkrivanjem čudne devojčice, nastaviće se u cilju da se spasu ne samo planeta na kojoj se ekipa nalazi, već i susedna planeta sa koje je (pogađaš) čudna devojčica. Taj put će za tebe, ljubitelja RPGa biti ne samo put kroz dešavanja u igri, već i put kroz istoriju RPG igara pre filmskog Final Fantasy VII i onih igrara koji su je u stilu oponašali. Istorija će se pokazivati na svakom koraku koji u igri napraviš, u svakom detalju. Od ikonica za začuđenost, ljutnju ili iznenađenost koje se pojavljuju iznad glava likova, preko mini igara koje u



putu otkrivaš, a posebno umeća koje zahtevaju da se u njima pobedi, pa do misterioznog kuvara koji je sakriven na različitim lokacijama i koji družinu uči da kuva razna jela, dajući im svaki put kada se sretnu nove recepte; sve ovo nabrojano je deo istorije ovog žanra igara, spakovan u zabavnu i jako igrivu avanturu.

Ipak, nije sve istorija, pa tako likovi svoj tekst dosta često izgovaraju, uključujući i čudni jezik misteriozne devojčice. Mapa spoljnog sveta kroz koji će družina putovati je trodimenzionalna, iako su likovi sve vreme sprajtovi. Za tebe, čitaoče, kome je ovo pismo namenjeno, ToD II meša starinske detalje RPG igara sa ponekim novim momentom i velikom umešnošću programiranja Playstation konzole, dajući ti tri puna diska avanture koja neće učiniti da zbog nje ne možeš da spavaš, ali koju isto tako nećeš moći da pustiš dok sve to ne proživiš. To je, naravno, tako ako ti to ovoj igri dozvoliš i u tom slučaju ovo pismo prestaje da biva kritika i postaje pohvala. Zbog tebe, čitaoče, nadam se da će ovi redovi biti pohvala tvoje otvorenosti i inteligencije.



Uroš Tomić

Hot Wheels
EXTREME RACING



Još jedna vožnja za krajnje neozbiljne likove! Woo-hoo!! Mislim, niste valjda očekivali da se iza ovakvog naslova krije neka potencijalna opasnost koja preti da ugrozi kralja na tronu kada su vožnje u pitanju (čitaj Colin McRae 2)? Jok bre! Ovo je jedna krajnje opuštena vožnja, doduše, kranje opuštena što se tiče vožnje, ali nesvakidašnja što se tiče ideje. Naime, ovoga puta se nećete trkati na vodi, a nećete se trkati ni na suhu, no ćete se trkati na kombinaciji ova dva... A možda čak i tri, pošto ćete moći da odaberete jedno od tri amfibijska vozila koja su konstruisana i realizovana tako da se mogu prilagoditi vožnji u vazduhu, na vodi ili na kopnu. Zvuči šašavo, al' mene glava više ne boli!

Kažem, u početku, bre, a docnije se otvaraju i neka nova. Doduše, ne kapiram zašto se programeri toliko lože na ta trojstva - tri stepena težine, tri vozila na raspolaganju, tri kupa koja valja osvojiti, mislim - sekta, jašta brate, ništa drugo ne može da bude. A i tajni su ti programeri, malo, malo pa otključaš neku tajnu stazu ili vozilo. Kada je svuda do sada bilo tako, zašto bi ovde bilo različito? Mahom, ima tu, pak, još aspekata, uglova iz kojih se igra može sagledati, jerbo se svako vozilo može upgradeovati po pitanju brzine, ubrzanja i kontrole, po dva dela za svaki od tri oblika vozila. Malo je konfuzno? Neposredno pre trke ukazaće vam se ekran koji vas pita kako ćete postaviti svoje vozilo. S leve strane ćete videti ikone koje indiciraju to koliko se posto etape svodi na relacije koje morate preći u vazduhu, koliko na kopnu, a koliko na vodi. U odnosu na to, na svom vozilu pojačavate zupčanikom deo koji želite. Na primer, na kola možete nadograditi motor i točkove, na avion mlaznjak i zakrilce, a na čamac turbine i ne-znam-ti-ni-ja-koji-je-ono-andrmoljak. Svaki od ta dva dela možete nadograditi dva puta, tj. u slučaju da kod sebe imate dva zupčanika. Mislim da ste do sada skontali o čemu se radi... Propulziona nadogradnja će rezultirati skokom brzine i ubrzanja, dok će sekundarna nadogradnja prouzrokovati veću kontrolu nad vozilom. Maksimalni broj zupčanika kojim možete raspolagati je pet.

Što se tiče same trke i ponašanja vozila u pokretu, za igru smatram da je user-friendly, što znači da je veća pažnja obraćena na igrivost no na realnost i stopostotno preciznu fiziku. Tako su staze poprilično interesantne i sastoje se od niza prečica i prepreka, te markera kroz koje valja proći. Takvih ima dve vrste - jedan je velika kapija kroz koju morate proći kako bi se vozilo promenilo na prelasku iz sredine u sredinu. Nju ne možete da promašite, a možda i možete, ali se meni to nije dogodilo. Drugi je znatno manji i ako kroz njega prođete, bićete blagosloveni privremenim ubrzanjem. Na stazi se nalazi i 1001 pick-up, pojačanje koje možete da nosite sa sobom (samo jedno) i da koristite u svojstvu napada ili odbrane. Tu su lobanje koje ne smete pokupiti ili ode glava, paketi prve pomoći i štit koji ima napadno-odbrambenu funkciju, bokser koji prevrće svakog ko vam se približi, nagazne mine i ulje, prateći projektili, smart projektil i trostruki projektil, mortar bombe (moje omiljeno) i bacač plamena. Ako sam neko pojačanje more bit-bidne zaboravio, najiskrenije mu se izvinjavam, sve sa šlagom i TRI jagode na vrhu (što ja vooolim jagode, prim.aut).

Kako biste kupove finiširali, prvo morate da ih osvojite, pa da onda počnete da ih zabadate i po drugi put. To su neki "kao" izazovi u kojima je cilj zaraditi određenu svotu bodova, dok sam plasman nije toliko bitan. Poene zarađujete tako što udarate protivnike (ne vozilom već oružjem) dok ste na stazi koja inače ima TRI obavezna kruga (padam u paranoju od toliko trojki). Svaki kup ima četiri staze i sve što treba da uradite je da vam zbir ove četiri staze prevazilazi traženu svotu (silver 100000, gold 150000 pts).



Što dalje odmičete, to ćete više vozila otvoriti, kupova osvojiti, zupčanika dobiti... A usput ćete moći igrati sa još nekim ili odigrati u arkadnom modu koji nisam nešto preterano mnogo igrao, a i kako kada je šampionat najbolji, a svako voli da ispadne šampion na kraju balade. Šta je moj savet?

Pa, iako grafika nije perfektna, a zvuk jeste veoma čudan, igra poseduje neki šarm koji se ne može tek tako prevideti. Kada ovome dodamo prosečnu atmosferu, zanimljiv princip igranja (zemlja-voda-vazduh) i visok stepen igrivosti, dolazimo do zaključka da je mogu igrati kako stariji, tako i mlađi, pa vam je stoga moram preporučiti, ako ne na duže staze (pošto ne verujem da će vas do te mere impresionirati), a ono makar na neke kraće. Ipak, izbor je kao i uvek na vama, ja sam tu samo da malo zatrujem. ▮

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Hot Wheels Extreme Racing
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation

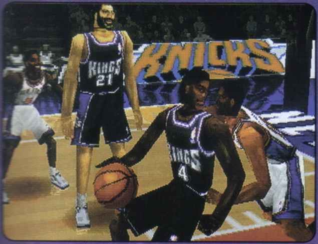
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

72%

NBA ShootOut 2002

Miljan Lakić

Pitate se kako se kotira ShootOut u svojoj poslednjoj sezoni na PlayStationu?



ShootOut već godinama pokušava da parira Electronic Art-sovom NBA Live-u, u čemu donekle i uspeva. Nažalost, ovde ipak važi pravilo: "ne može šut sa rogatim". Šta to znači? Proizvođač 989 Sports sa svakom novom evolucijom ove igre kasni za liderom na tržištu EA-ovom NBA Live-om, ali opet zahvaljujući velikoj potražnji za igrama ovog tipa na Zapadu (posebno u Severnoj Americi) uspeva



da napravi profit i svake godine pokušava da pridobije što veći deo NBA fanova za svoju simulaciju košarke za PlayStation.

Na Zapadu, gde se svaka igra skupo plaća (a u ovom slučaju obe igre koštaju isto), kupac mora da pravi strogu selekciju naslova za koje će se odlučiti, pa shodno tome bira samo jednu igru iz istog žanra, što se vrlo loše odražava na popularnost ove igre "preko". Kod nas je situacija drugačija jer su igrice trenutno stvarno "bedža", pa za istinske zaljubljenike nije problem da nabave i po nekoliko igara istog žanra. To je jedan od razloga zašto je ova igra prilično rasprostranjena po igračnicama kod nas. Drugi bitan razlog je taj što ona ipak poseduje kvalitete koje pravi igrači znaju da cene.

Detalji se dopunjuju i poboljšavaju iz godine u godinu. Novih modova igre nema, kontrolni interfejs - ili, srpski, upravljanje - pojednostavljeno je da bi se oni koji se prvi put susreću sa ovom igrom što pre i što lakše navikli na komande. Veštačka inteligencija protivnika je takođe štelovana da bi se što verodostojnije predstavila jedna NBA utakmica.



Od već poznatih modova igre svi su tu (egzibicioni meč, sezona i plej of), kao i modovi u kojima možete da kreirate igrače, pa čak i zakucavanja. U igri postoji preko hiljadu različitih animacija, a više od 500 pokreta je napravljeno samo za ovo izdanje igre. U izradi ovih pokreta učestvovali su pravi NBA igrači kao što su Chris Webber, Jason Kidd, Robert Horry, Nick Van Exel i drugi(a što i ne bi učestvovali kad je suvim zlatom plaćeno da rade isto što i svaki drugi dan, s tim da na sebi nose neke žičice i neke elektrodice, ćelijice, šta ti ja znam...). Aktivni komentator (znači komentariše trenutnu situaciju na terenu prema prethodno programiranim akcijama) je čovek koji prenosi utakmice New Jersey Netsa, Ian Eagle, koji je snimio preko 100 sati zvučnog zapisa integrisanog u igru. Ovo je izrazito svetla tačka igre.

NBA ShootOut 2001, dakle prošlogodišnje izdanje ove igre, je imao pomalo tehnički zastarelu grafiku, dok 2002 izgleda skoro identično. U stvari, ako ćemo iskreno, grafika čak izgleda i lošije zahvaljujući padu u frejm rejtu zbog novog, bržeg gameplay-a. Ovo forsiranje brzine generalno se negativno odrazilo i na same kontrole, jer je kontra postala apsolutno neodbranjiva. Ali, zato sada vaši saigrači igraju vispreniје, štaviše postali su vrlo agresivni u odbrani te ponekad prave i faulove (hmm.... od koga li su učili?).

Da zaključimo, igra je solidna simulacija, ali pitanje je da li je solidno dovoljno dobro i za vas?

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.0	4.0

79%



Igor S(n)imić kaže:

Bog se vratio!!! Naravno, svi već znate o čemu govorim - Veliki Michael odigraće još dve sezone u Washington Wizards-ima i dokazati ostatku sveta moju (i Rajičićevu) teoriju da nije sa ove planete! Pored toga što će NBA u naredne dve sezone ponovo imati svoju zlatnu koku, Leteće visočanstvo zadaće mnogo problema proizvođačima video igara jer sigurno neće imati dovoljno novca da plate njegovo pojavljivanje. Ah, da ... NBA Shootout 2002 - pa, na Zapadu ništa novo, samo je malo bolje upakovano - i dalje najdinamičnija sportska igra za PS.

1-8 igrača

Analogni kontroler

Ime: NBA Shootout 2002
Izdavač: SCE
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

PlayStation

Igor Simić

Winning Eleven 2001



Još se nije slegla prašina oko neodlaska naše reprezentacije na smotru najboljih fudbalskih ekipa u Koreji i Japanu sledeće godine, a pažnju fudbalskih fanova koji nikada selektorskoj komisiji (po tome smo prvi i jedini na svetu) neće oprostiti propust u kvalifikacijama, zaokupirala je jedna sjajna vest. Na tržištu se pojavio Winning Eleven 2001 - novi najbolji fudbal koji ovog puta nije ničim poboljšan, već je polu-nakaradna mešavina ISS-ovih skrinova, i WE 5, jer je odigravanje potpuno identično kao u ovom sjajnom fudbalu, ali poseduje nešto što je nedostajalo dosadašnjim fudbalskim simulacijama - mogućnost igranja klupskog fudbala.



Neki od vas će se zapitati kako novi najbolji fudbal, a polu-nakaradan! Pa lepo, fudbal je novi, jer dosada nismo imali prilike da ga igramo, a u isto vreme je najbolji, jer trenutno na tržištu što se tiče samih dešavanja na terenu ne postoji kvalitetnija fudbalska simulacija, a polu-nakaradan je zbog toga što se Konamijevci ovog puta nisu potrudili (a to inače tako biva) da naprave dobar intro ili da promene puno toga u skrinovima koji prethode dešavanjima na stadionu, već su poprilično traljavo obradili ISS pro evolution 2. Traljavo obrađivanje do sada najprodavanije igre za Playstation u main menu-u izgleda relativno simpatično, muzika je ostala ista, ali osnovne opcije su delimično promenjene i sada se pored standardnih opcija pojavljuje i Old cup - veoma simpatičan način igranja Winning Elevena koji će iskusnim pratiocima najvažnije sporedne stvari na svetu omogućiti da ponovo uživaju u majstorijama fudbalskih asova koji su prestali da se bave magičnom igrom, a mlađim naraštajima pružiće mogućnost da nauče nešto o istoriji svetskog fudbala. Old Cup je moguće igrati u dva moda, Inter i All, od kojih u prvom učestvuje 9 klubova podeljenih u 3 grupe, a u All-u učestvuje 16 timova, u sistemu takmičenja koji neodoljivo podseća na sadašnji model evropskih prvenstava. U stvari, ništa novo u sistemu takmičenja, ali je Old cup zamišljen kao naročita vrsta zadovoljstva, jer u njemu učestvuju bivši veliki igrači velikih timova i, da je malo bolje urađen, mogli biste da uživate u Classic match upsima i majstorijama nezaboravnih fudbalskih majstora kakvi su Maradona, Kareka, Falkao, Pele, Mateus, Prohaska, Krojf, Platini, Bonjek ... Svi su oni tu i moguće je igrati sa njima, ali suviše je to nezgrapno i aljkavo urađeno.

Veliki nedostatak Winning Eleven-a 2001 je taj što klubovi, osim toga što pozajmljuju zastave i teritorije fudbalskih reprezentacija iz ISS-a u uvodnom menu-u, i teritorijalno pripadaju naznačenim grupacijama (sada vam verovatno nije jasno šta ovo znači). Pa evo primera - ekipa PSV-a iz Ajndhovena zamenila je reprezentaciju Ujedinjenih Arapskih Emirata i bez obzira na to što PSV nema NIKAKVE veze sa gore pomenutim UAE, ako želite da odigrate utakmicu sa PSV-om, na mapi sveta svetleće mesto na kome se nalaze dotični emirati! Neki će reći: dobro de, Simiću, pusti ljude da uživaju u sitnicama, ali ova vrlo važna greška uslovljava sledeće - prilikom odigravanja kupova PSV će zauzeti mesto UAE-a, što znači da ćete ako igrate kup Azije (od koje je Ajndhoven daleko cirka 3500 km), igrati sa PSV-om ili protiv njega! I tako je sa SVIM klubovima koji nepažnjom Japanaca zamenjuju reprezentacije. Ova mana odigravanju kupova daje potpuno drugu dimenziju, jer onda ova takmičenja nemaju neku posebnu svrhu, osim ako baš želite da pobedite na kupu Afrike u kome učestvuju Breša, Kaljari, Lids Junajted, Spartak iz Moskve, Barsa ili neki drugi veliki svetski klubovi.

Mnogi će se zapitati kako izgleda Master Liga kada vam se pruža izbor svih velikih svetskih klubova, ali će doživeti delimično razočaranje, jer je Master Liga ostala ISTA! A to nikako ne znači i loša. Ponovo su to isti timovi i opet krećete iz druge divizije koja se igra po četvorokružnom bod sistemu, pa onda prva liga ... ma znate već kako ide.

Eto nama nove zanimacije do narednog Svetskog prvenstva u fudbalu, a u međuvremenu, okrenućemo se praćenju selektorske komisije u novoj epizodi serije zvane Kako je propao Jugo-fudbal - kvalifikacijama za prvenstvo Evrope 2004.



1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Ime: **Winning Eleven 2001**
Izdavač: **Konami**
Sistem: **PAL / NTSC**
Žanr: **Sportska simulacija**

PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.0	4.0

88%

Dušan Suknović

X-MEN 2
MUTANT ACADEMY

Kad kažemo Marvel, odmah pomislimo na mnoge super junake koje je ova poznata kuća za pravljenje stripova izrodila. Jedan od poznatijih je recimo ljubazni paukoliki komšija, Spiderman, koji se do skoro kod nas prikazivao u obliku crtanog filma. Mnogo manje poznati (u ovim krajevima, u Americi nema čoveka koji nije čuo za njih) su junaci serije i stripa X-MEN (neki će se možda setiti filma koji se relativno skoro reklamirao kod nas) od kojih je najpoznatiji Wolverine (čova s metalnim oštricama koje mu rastu iz ruku). Elem, radi se o ljudima koji su stekli natprirodne moći (ili su se možda rodili s njima, podatak mi nije poznat), popularno nazvanim mutantima. Njihova sveta misija i dužnost je da se bore protiv čega drugog nego svega zlog na planeti i van nje.



U pitanju je klasična 2D tuča, jedan na jedan, a ovo je već njen drugi deo (prvi deo ste već imali prilike da probate kao i da pročitate opis istog). Da podsetim da se prvi deo nije naročito proslavio, a da li je drugi ispravio greške svog prethodnika, prosudite sami. Takođe treba reći da je igricu u saradnji sa Marvel-om uradio Paradoxx development, a izdao Activision.

Posle uvodne animacije iz koje saznajete da su X-ljudi napadnuti od strane zlih mutanata za vreme njihove vežbe, očekuje vas glavni meni sa izborom sledećih opcija: arcade mode, versus mode, survival mode, academy mode i cerebro.

Arcade mode je najklasičniji mod koji može da postoji u tučama ovakvog tipa. Pobeđujući protivnike, jednog po jednog, penjete se na lestvici uspeha dok ih sve ne izgazite i pređete ceo mod. Uspešnim prelaskom Arcade moda sa raznim likovima možete otvoriti njihove završne animacije, nova odela i nove likove. U opciji cerebro ste u prilici da pogledate istorijat svakog lika, njegove mogućnosti, kao i galeriju slika vezanu za mutanta kojeg ste birali. Versus mod je mod u kome mogu učestvovati dva igrača, znači multiplayer. U Survival modu, borbe se sastoje od runde, jedne jedine. Borite se dok ne izgubite, a kada se i ta žalosna (ne)zgoda dogodi, prikaže vam se score i mesto koje ste uspeli da zauzmete na listi najboljih boraca. Na listi vam se boduju pobede i perfecti, tj. pobede bez primljenog udarca. Poslednji od modova, ali ne i najmanje značajan je Academy mode.



U ovom modu možete naučiti spojene udarce, razne mutant sposobnosti, kao i specijalne udarce. Možete izabrati Academy training, gde će vas podučavati kompjuter ili Indepedent study gde se možete sami do mile volje podučavati i vežbati poteze.

Igrica ima puno dodirnih tačaka sa legendarnim Mortal Kombat serijalom, na primer spojeni udarci ili magije. Na početku igre možete da birate između četrnaest likova, a ostali se otvaraju naknadno, prelaskom nekog od modova. Svaki lik koji izaberete razlikuje se od ostalih po izvođenju i izgledu spojenih udaraca, "magija", bacanja i specijalnih udaraca koje ne možete da izvedete uvek, nego samo u određenim trenucima. Svi gore nabrojani potezi se izvode kombinacijom tastera i da biste uradili neke od njih, biće vam potrebno dosta vežbe i strpljenja. Ono šta je veliki minus za ovu igru jeste to što je igrica 2D, tako da automatski ne može da se poredi sa legendarnim tučama kao što je Teken 3 ili MK4. Inače, pored toga, grafika izgleda vema dobro, a nisam primetio nikakvo preklapanje poligona. Takođe, veoma su lepo odrađena bacanja u stilu Matrix-a, sa usporenom kamerom koja se polako rotira.

Što se tiče muzike, ona se pojavljuje samo za vreme borbi i melodije su drugačije za svaku tablu.

Međutim, ono što je najveći nedostatak ove igrice je atmosfera. Ona nije toliko zarazna kao gorepomenute legende i posle otkrivanja svih secreta nemate želju da je ponovo igrate. Mogu je slobodno uzeti ljubitelji ovog stripa (koji, kod nas, kao što sam već rekao, nisu mnogobrojni), ili ljubitelji tuča kao žanra. Vi ostali je iznajmite na dan-dva čisto da je probate pa ako vam se svidi, uzmite je, nije zabranjeno.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	3.5

79%

1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Ime: X-Men Mutant Academy 2
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Tuča

PlayStation

Miloš Marković

Barbie EXPLORER



Nekada davno, jedna žena je dobila ideju da napravi lutku koju će imati svaka devojčica. Naravno, da bi cilj bio ostvaren, lutka je morala pre svega da bude lepa. To nije bilo teško jer su joj uzori bili tada čuveni modeli (da ne kažem modelsice). I tako, posle brojnih prepravki i popravki, napravljena je najlepša lutka na svetu koja je za jako kratko vreme postigla veliki uspeh. Kako su godine odmicale, naša lutka je sve više evoluirala, postajala sve lepša i lepša. Takođe, lutka je dobijala i svoje prijatelje koji su opet bili prodavani suludom brzinom jer je kompanija imala moto: "Ako ih nemaš sve - kao da nemaš nijednu". Devedesetih godina bilo je pokušaja da se napravi i igra koja će biti promocija najnovije linije lutaka. To je postao trend, ali kasnije, sredinom devedesetih, pravljene su igre koje nisu bile promotivnog već edukativnog tipa. Barbi je postala junakinja mnogih enciklopedija za decu kao i igara namenjenih lepšem polu.

Ova igra nije ni edukativna ni promotivna već nešto sasvim drugo. U pitanju je avantura koja po svom izgledu neopisivo podseća na čuveni Tomb Raider. Ukoliko ste pomislili da će ova igra predstavljati konkurenciju gore pomenutoj, grdno ste se prevarili. Iako ima dosta avanturističkih elemenata, ovu igru bih mogao da okarakterišem i kao platformu. Sama priča prati jednu mladu avanturistkinju koja je istraživala neke iskopine u prašumama Amazona. Iznenada je naišla na jedan kamen i od tada se sve promenilo. Naime, kamen je bio uklet i pripadao je jednom davno nestalom plemenu. Da bi se skinula vradžbina, potrebno je da neki drugi avanturista pronađe četiri dela koji nedostaju na slici. Jedan je nađen, a avanturista je misteriozno nestao. Problem je u tome što sada nijedan dovoljno pametan arheolog ne želi da rizikuje svoj život. I tako, jednog dana vi dolazite do profesora koji vam uz čaj objašnjava šta se desilo sa arheolozima. Vi kao odvažna plavuša vitkog stasa i prelepog glasa odlučujete da krenete u tu pustolovinu. I tako igra počinje.

Da biste ostvarili svoj cilj, potrebno je da najpre pređete trening, pa tek onda izaberete jedan od tri dela u kojem ćete najpre istraživati. Po završetku treninga možete se oprobati u Egiptu (najlakši deo), Tibetu i prašumama Amazona (najteži deo, ujedno i najzanimljiviji). Svaki od ovih segmenata ima svojih pet delova koji su opet poređani po težini. Cilj je da sakupite što više srca, ali morate voditi računa jer na svakom nivou postoji unapred zadati broj. Ukoliko sakupite tačan broj ili pak 80% od ukupnog broja, možete da idete na sledeći nivo.

E sad da kažem nekoliko loših reči o igri. Ukoliko ne posedujete analogni kontroler, ovu igru nećete moći da igrate. Ali, i ukoliko posedujete ovakav džojstik, igranje će biti pravo natezanje jer je kontrola nad likom previše osetljiva. Takođe, igra je previše laka i kratka. Jedno popodne biće dovoljno da igru uspešno završite. Možda je to zbog činjenice da je igra namenjena mlađim igračima, a možda autori nisu znali kako da zagorčaju život igraču.

Sve u svemu, jedna jako šarena igra namenjena mlađim naraštajima. ▮





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Barbi: Explorer
Izdavač: Rune Craft
Sistem: NTSC
Žanr: Dečija

PlayStation

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	4.0

71%

Miroslav Đorđević

Hugo
Black Diamond Fever

Hugo, mali trol koji među mlađim naraštajima izaziva pravu mas-histeriju (sličice, žvake, emisije, nagradne igre itd), ponovo se vratio na PlayStation što će, verujem, veoma obradovati najmlađe igrače. Meni zapravo još nije jasno kako je ova igra završila kod mene s obzirom na to da ja platforme u poslednje vreme nikako ne gotivim. Razlog za to je činjenica da igre tog tipa postaju krajnje ukalupljene: sve imaju sličan zaplet, iste junake i grafiku, tako da imam utisak da, iako menjam diskove, igram jednu istu igru. Sećam se, nekad davno, pojavilo se ostvarenje po imenu Super Mario i ono bejaše nešto sasvim novo i samim tim hit. Posle nekog vremena, na gvožđuriji zvanoj Nintendo Snes dobismo još jednu legendu, igru Donkey Kong, takođe ogroman hit. E, nakon toga su platforme počele da se množe i množe i na kraju je jedina razlika između tih igara naslov, izgled glavnog lika i to da li skupljate novčiće, bobice, satiće, banane ili nešto drugo. I Hugo je upravo takav, potpuno isti kao stotine i stotine sličnih igara koje sam pre njega igrao.



Na samom početku, pre nego što se pojavi glavni meni, već se javlja problem. Imate ponuđena tri jezika, ali ni jedan od njih nije engleski već su tu francuski, nemački i holandski. Iako je priča najmanje bitna u ovakvim ostvarenjima, mališani će verovatno imati problema pri rovarenju po opcijama na nekom od pomenutih jezika jer ni jedan od dotičnih nije rasprostranjen kao engleski. E sad, oko čega se radnja vrti mogu vam reći samo u kratkim šturim crtama zbog mog veoma slabog poznavanja nemačkog jezika. Ako sam dobro shvatio, Hugovu ženu (ili devojku, ko ti ga zna...) i dosta drugih trolova otima zla veštica Zila i zarobljava ih u vulkanu. Oni moraju tu da rade kako bi Zila uspela da proizvede nekakvu supstancu pomoću koje bi postala još moćnija... Kada je Hugo to saznao, on, naravno, odmah kreće da oslobodi Hugolinu i trolce. Koliko god se ovo deci činilo zanimljivo, meni se čini zatupljujuće i uopšte ne mogu da otkrijem zašto je toliko popularno. Elem, posle desetak nivoa Hugo će, normalno, uspeti da pobedi vešticu i spase trolce, posle čega se sve vraća u normalu na ostrvu džungle...

Igra je veoma laka (sem možda poslednjeg nivoa gde sam nekoliko puta zaginuo) i samim tim podesna za najmlađe.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	4.0	4.5

70%



Neko malo stariji može je zbog njene kratkoće i male težine preći za oko dva sata. Nivoi su u potpunosti klasični i već sto puta viđeni: trčkarate po 3D stazi i ubijate nekakve guštere ili aligatore, šta li su već, i normalno, skupljate nešto - ovaj put su to dijamanti. Likovi su lepo nacrtani, mada priznajem da bih u Hugu mnogo više voleo da vidim voditeljku iz istoimene emisije na BK (bez tona, podrazumeva se) koja bi dooobro popravila ocenu za grafiku. No, nažalost, ništa od toga, već samo neke čikice i trolovi. [alu na stranu, grafika i zvuk su sasvim korektni ako se ima na umu kome je igra namenjena. Ona je šarena i poligoni su dosta dobro uklopljeni što svodi broj bagova na minimum. Na mnogo mesta sam u ovoj igri prepoznao Donkey Konga, recimo u nivou sa snegom gde ćete se klizati isto kao i u pomenutom klasiku, dok igra podseća na Crash u delovima kada samo bežite ka kameri jer se iza vas sve ruši ili vas neko juri. Za kontrole neću trošiti mnogo reči, već ću samo reći da su funkcionalne i jednostavne, pa samim tim u potpunosti zadovoljavaju.

Hugo je tipična dečija igra koja nije prikladna za decu preko dvanaest godina jer je veoma laka, kratka i pomalo zatupljujuća. Možda će se mlađi naraštaji oduševljavati ovom ostvarenjem, ali je ono za mene samo plagijat starih, večito aktuelnih igara kao što je Donkey Kong koji je meni posebno prirastao za srce.

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



1 igrač

Analogni kontroler

Ime: HUGO
Izdavač: ITE Media
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PlayStation

Miljan Lakić

SHEEP, DOG 'n' WOLF



Deco, danas ćemo pričati o crtanim filmovima. Koji je vaš omiljeni crtać? Koji je vaš omiljeni junak iz crtaća? A znate li koji je moj omiljeni junak iz crtaća? Sećam se, davno je to bilo kad sam ja bio mali (jeste davno je bilo, a ti si i dalje isto ono derište kakvo si i bio, igraš igrice po ceo dan, konju matori, koliko imaš godina, sram te bilo... Dobro mama, posle ćemo o tome, znaš pišem tekst za časopis, znaš...?), tada su na TV-u postojala dva kanala, prvi i drugi. Crtani filmovi su na njima bili retka pojava, a mi smo u kući posedovali filmski projektor "osmicu" i nekoliko crtaća koje je Šef doneo iz inostranstva. Pretpostavljate već da je glavna fora bio "vuk koji juri pticu". Od tada još čekam igru čiji će glavni protagonista biti "vuk".

Elem, sve počinje i završava se otkucajem časovnika bušača kartica (sprava koje se još koristi u ponekim radnim organizacijama za evidenciju radnog vremena ili toga ko kada dolazi i odlazi sa posla).

Znači, ovako, na početku igre nailazite na tablu koja kaže (figure of speech - znam da tabla ne može da priča, hvala Jovana): Da li želite da igrate ovu igru, da ili ne. Ne (baš u cilju da isprovociramo)? BAM!!! Teg na glavu. Dobro, onda da. Stani na belu liniju. BAM!!! Teg na glavu. TRAS!!! I klavir na glavu.

Od samog početka vam se jasno stavlja do znanja ko će ovde izvući deblji kraj, ali to ste valjda i očekivali, zar ne? Da pređemo na podelu likova, može?

Onda, glavni likovi:

- Wolf ili Vuk (ili kod nas popularni Pera Kojot Super Genije) čiji je cilj da omasti brk ponekom ovcom iz Semovog stada
- Sem, golemo i nemilosrdno pseto čuvar sa crvenim šiškicama i vrlo profesionalnim odnosom prema poslu. Lako ćete ga prepoznati po ovom opisu.

Darko! Darko! Gde je sad nestao?





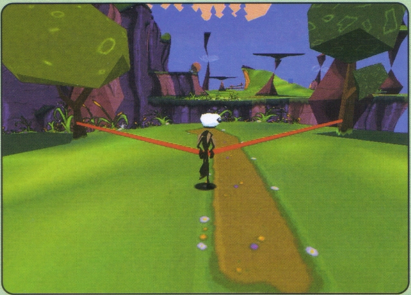
- Patak Dača kao Wolfov (u igri mu je ime Ralph) sheep stealing manager koji ga trenira i priprema za efikasno otuđivanje ovaca.
- 'tica trkačica kao Wolfova zla kob
- Gica Prasić kao sporedni lik
- i, naravno, ovce!!!

1 igrač

Podržava vibracionu funkciju

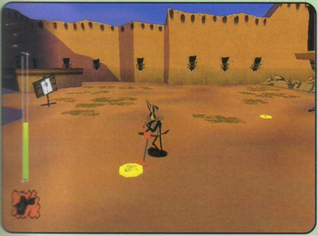
Ime: Sheep, Dog 'n' Wolf
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma

PlayStation



Radnja:

Vučina bi da mazne ovcu, ali ima problem. Problem je taj što ako ga uvek budni i sklon strastvenom heftanju, Sem, spazi, ima da ga đonom gazi. Ili, preciznije, plasiraće njegovu glomaznu ovčarsku šapu posred Ralfove pogane kojotske njuške. Rezultat je sledeći: Ralfu nije dobro, mnogo mu nije dobro, a i moraće da pokuša ponovo. Prema tome, Ralf mora da koristi stealth metode ili metode prikrivanja, tj. mora se dovijati načinima kako da se neopažen (i neizgažen) provuče pored Sema i zgrabi ovcu. Ali to nije sve, jer tu istu, ovcu, Ralf mora da dostavi na određeno mesto, predviđeno za dostavljanje ovaca. Ima još, jer kada uprti ovcu ili ovna na svoja kržljava ramena, Wolf gubi puno od svoje bogom dane agilnosti, te je još izloženiji riziku od naglog usađivanja u livadu ili već, volja mu, lansiranja u or-



bitu, od strane Semove desnice. Sem to švajsovanje izvodi vrlo ležerno i efikasno, bez suvišnih pokreta. Vrlo smešno. Tako vučini ostaje da pribegne onome u čemu je najbolji, lukavstvu i STRATEGIJI. I neizostavnim ACME zezalicama. Pošto vi rukovodite kojotovim postupcima, na vama je da razmišljate, daaaaa, da razmišljate o tome kako ostvariti zadati cilj. Na svu sreću, nivoi nisu tipa Tomb Raider-a (tri sata lutaš, pa predmet, pa tri sata lutaš, pa predmet, pa tri sata lutaš...), već su lepo kondenzovani, pa su vam svi predmeti koje bi trebalo da upotrebite u vidokrugu (ili vidokvadratu za one sa malo devijantnim stanjem uma). Ovo VRLO cenim kod igre, vrlo cenim!

Ralfov repertoar pokreta čine standardni skok, dupli skok, zatrčavanje - znate već iz crtaća kada im nogice pređu u ventilator mod, i stealth mod, tj. kamuflažni mod. Svaki od ovih modova je propraćen adekvatnim zvukom, identičnim onima iz crtaća - veliki doprinos atmosferi. Na vama je da Ralfove mogućnosti upotrebite na pravi način. Jer ukoliko ste sadistički nastrojeni, zatrčavanje možete, recimo, upotrebiti da ukucate kojota u stenu! To bi recimo neke osobe smatrale histerično smešnim, ne, ne navodimo koje su to osobe. U stvari, postoje razni načini da kojota fizički uništite, ali to ne bi trebalo da vam bude zabavno, jer, jer, ahhahhaahaaha, MA TO JE LUDO ZEZANJE!!! Ispeglajte ga o liticu, sjurite ga u ponor, sručite mu stenu na glavu, pošaljite ga kod Sema na ručnu obradu, hahahahaha, hohoho! Ma ovo je beskrajno zabavno! Sve one brutalnosti iz crtaća možete upotrebiti na Wolfu.

Ne, ovaj deo teksta nije pisao Uroš, iako vam to možda tako zvuči, uprkos njegovoj silnoj želji da upotrebi sve ove radnje na Wolfu, jer bi verovatno kontroler popustio mnogo pre nego virtuelni vuk.

Vratimo se onome što je zacrtano u koncepciji igre, tj. lovu na (n)ovce (ništa više kerma, samo evro...). Znači, uz "tekuće" Dačine instrukcije (šušti i šišti više i od Mijata, hehehehe) i ekstenzivnu upotrebu svoje Acme tehnike kojot se mora dočepati ovaca. Kako? Pa najvažnije, razmišljajte! Kada ovcama ne može da se prikrade iza leđa psetu, može da upotrebi razna sredstva da ovce namami k sebi, poput nekog zeleniša, pa uz pomoć "Parfume de ovca" koji posebno deluje na ovnove (koji izgledaju potpuno isto kao i ovce), te uz pomoć raznih drugih namamljivačkih sredstava. Dalje, tu su razni gumbovi, stenje, katapulti, dinamit, praćke, rakete koje se stavljaju na leđa, kojima svima treba naći svrhu u cilju hitre dostavke ovce na cilj. Negde u okviru nivoa skriven je već pominjani bušač kartica koji biste mogli da pronađete ako vas zanima po neki bonus ili slično. Mapa nivoa koju pozivate pritiskom na select dugme urađena je u stilu čuvenih kojotovih blueprint-ova, tj. planova, i pomoći će vam da utvrdite tačnu lokaciju na kojoj se nalazite ukoliko se zbog malo trapave kamere dezorijentišete, a, naravno, i mnogo bitniju stvar, zonu Semovog dejstva. Da bi vam još više pomogli oko đekra, autori su na ekran postavili indikator koji vam ukazuje na to koliko se (opasno) blizu nalazite Semu. Konkretno, možete videte Semove šiške koje se okreću levo-desno, tj. možete oceniti da li gleda u vašem pravcu ili ne, a pozadinska boja indikatora vam daje do znanja koliko ste udaljeni od Sema. Boja varira od zelene - bezbedne, do crvene- tad je već gotovo, samo tucite po kružiću u pokušaju da izbegnete neizbežno - Sem osvetnik stiže! Postoji još jedna vrsta indikatora koji vam ukazuje vidi li ovca mamac koji ste joj postavili, jer ako ga ne vidi, ništa od posla, samo će se vratiti odakle je i pošla.



Pored Dače, tu i tamo neke savete će vam davati i Gicko, te vam savetujem da ga saslušate, ako ni zbog čega drugog onda zbog njegovih retoričkih mogućnosti, a isto vam preporučujem i kada je Dača u pitanju.

Svi likovi su odlično modelirani te vam neće biti nimalo teško da se poistovetite s njima kao da stvarno učestvujete u crtaću. Time ćete stvarno imati razloga da ne volite onu ptičurinu kojoj kojot izgleda nikada neće pomrsiti konce.

Forte ili najjače strane igre su njena vizuelna prezentacija i to što igra traži da angažujete vaše sive ćelijice. Kao izuzetak od pravila da igre prema crtaćima uglavnom ne liče ni na šta, momcima iz Black Sheep studija samo možemo odati priznanje, a vama, ljubiteljima ovog tipa igara, ostaje samo da se snađete za svoju kopiju. ∎

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

91%

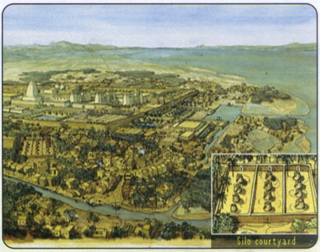


Miroslav Đorđević

EGYPT II



Mnogi se verovatno i ne sećaju prvog dela igre Egypt koji se pre nekoliko godina pojavio na tržištu. To i nije nešto posebno čudno jer igra zbog lošeg kvaliteta nije mogla da zadovolji nikoga sem najokorelije obožavaoce staroegipatske kulture. Pošto sam i ja lično pripadnik te grupe, normalno je da sam svojevremeno pošteno gulio ovu igru, ali je nikada nisam dokrajčio, to jest prešao, jer me je posle određenog vremena toliko zamorila da sam morao da prekinem i nikada ne saznam kako se priča završava. No, kada sam čuo da je izašao nastavak, odmah sam ga sebično prigrabio za sebe i na putu do kuće molio boga da su programeri ispravili bar deo mnogobrojnih grešaka iz prvog dela i da će ljubitelji starog Egipta konačno imati čemu da se raduju. Dolazim kući, s vrata uzimam da se igram i posle kratkog vremena ponosno i ushićeno mogu da kažem da igra u potpunosti zadovoljava.





U pitanju je delo francuskih programera koji su se izgleda specijalizovali za point&click žanr, jer su sve igre koje nam od njih u poslednje vreme dolaze upravo tog tipa. Prvi utisak koji se stiče pri igranju ovog ostvarenja je pozitivan jer se primećuje očigledan trud autora da isprave sve mane koje su otežavale igranje i samim tim postignu uspeh na tržištu. Počevši od muzike u glavnom meniju koja sada znatno manje iritira nego u prošlom, pa do grafičkog rešenja NPC-ova (likova koje srećete) primećuju se dorade i poboljšanja. Konačno je uvedeno i tekstualno objašnjenje za stvari iz inventara tako da nećete više imati problema oko toga šta je šta, što je ogroman pomak u odnosu na prvi deo gde je trebalo da samo na osnovu minijaturne sličice shvatite koji je predmet u pitanju i čemu služi. Normalno, ostale su neke mane koje su klasične za ovakve point&click-ove i neki problemi u vezi sa ciljevima igre o čemu će više reči biti u daljem tekstu, dok ću sada reći nešto o radnji, najvažnijem elementu ovakvih igara.

Ona je smeštena u stari Egipat, a počinje na ulicama omanjeg naseljenog mesta gde je prikazana devojka koja se šeta gradom tražeći nešto. Kamera će prikazivati prelepe hramove i kuće i odjednom se fokusirati na jednu crnu mačku. Posle toga pomislićete da se radilo o snu jer se ta ista devojka budi u svojoj kući, ali da li je u pitanju samo običan san ili možda predskazanje, videćete. Iz pisma devojka saznaje da je njen otac koji živi u udaljenom Heliopolisu teško bolestan i da želi da je vidi poslednji put. Tada počinje igra. Potrebno je samo da iz kuće pokupite sve što vam može koristiti, spustite džojstik i uživate u sledećoj, izvrsnoj animaciji koja će startovati čim izađete iz kuće. Dok posmatrate njeno putovanje nesagledivim pustinjama i Nilom, devojka će vam pričati o sebi. Reći će vam da je njeno ime Nefermet i da je u službi boginje Sakmet. Takođe ćete saznati da je ona lekar kao i njen otac kome se uputila. Kada se najzad nađete u Heliopolisu, prvo što treba da učinite je da pronađete očevu kuću, što nije teško ukoliko porazgovarate s nekim od mnogobrojnih likova koje srećete. Dok tražite kuću, primetićete da se stvari odvijaju identično kao u Nefermetinom snu. Prolazićete istim ulicama pored istih zgrada da biste se na kraju našli ispred iste kuće, za koju se ispostavlja da je kuća njenog oca. Jedino se mačka ne pojavljuje. Ona će još neko vreme predstavljati zagonetku. Nefermet sreće oca i ustanovljuje da je on oboleo od neke nepoznate bolesti, a kako bi utvrdila da li se o toj bolesti nešto zna, ona odlazi u hram kako bi istražila stare papiruse. Tamo neće pronaći ništa o tome, ali će pronaći proročanstvo koje kaže da će jednog dana ceo grad umreti, sem jednog, izabranog čoveka, "onog koji vidi budućnost". Ne treba biti mnogo mudar da bi se shvatilo da ste to baš vi, odnosno Nefermet, koja pri povratku iz hrama shvata da je ceo grad oboleo od te nepoznate bolesti. Da li su se stanovnici otrovali žitom iz hrama, ili je u pitanju bes bogova, ili možda nešto treće - saznajte sami jer vam igra nikako neće biti zanimljiva ukoliko znate kako se završava.



Priča je, kao što ste verovatno zaključili, dosta zagonetna i zanimljiva, te neće biti mnogo teško da vas otrgne od realnosti

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Kompatibilno sa mišem

Ime: Egypt 2
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Point & Click avantura

PlayStation

i uvuče u svet Egipta. Atmosfera bi bila vrhunska da igra nije tako spora ili bar da nije nekih ekstremno zatupljujućih zadataka koje je neophodno izvršiti. Primer za to je, recimo, čuvar biblioteke. Trebalo mi je sto godina da uopšte pronađem biblioteku i kada sam je na kraju pronašao, pojavi se neki baja koji neće da me pusti da uđem unutra da uzmem lekarske spise i spasem oca sve dok mu ne donesem pisaljku kako bi zapisao moje ime. Dobro, odem ja, donesem mu pisaljku, ali me on opet ne pušta. [ta je sad - nema mastila, pa opet ne može da me upiše. Ajde sad nazad po mastilo i tako dalje... Iako se taj problem trčkaranja sa jednog kraja nivoa na drugi javlja i u drugim igrama, ovde je on ogroman, jer je igra pakleno spora zbog mora učitavanja koja se javljaju svaki put kada iz tačke A prelazim u tačku B (što je inače klasičan način kretanja u 3D point&click avanturama koji sam nešto detaljnije opisao u prošlom broju). No hajde, preko ovoga se može i preći zarad grafike koja je stvarno OK.

Vizuelno, Egypt 2 je mnogo lepši od svih drugih sličnih igara na konzolama. Prvi put NPC-ovi nisu statični. Oni se kreću, rade i po potrebi prilaze vama kako bi vam dali obaveštenja. Moguće je videti i mnoge životinje koje su takođe animirane. Pošto je naš dragi PlayStation ipak jedna grafički skromna konzola, animacije likova se ne mogu pohvaliti pre-





velikim kvalitetom (seckaju), ali je njihovo postojanje samo za sebe ogroman plus igri jer ruši monotoniju koja se javlja pri dužem igranju point&click-ova usled opšte statičnosti.

Moram na kraju reći da se ova igra nikako neće svideti igračima koji vole isključivo munjevitu akciju jer je ona upravo suprotno - spora do zla boga, ali će i bez obzira na to oduševiti ljubitelje Egipta realnom rekonstrukcijom hramova i naselja, kao i ogromnom edukativnom bazom istorijskih podataka o Egiptu koja je takođe prisutna. Izgasite svetla, donesite sebi kafu i kolačiće i polako u miru gustirajte Egypt 2!

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



Miloš Marković

TIN TIN
DESTINATION ADVENTURE





Strip junak iz Francuske je, naravno, licenciran od strane Infogramesa, francuske software kuće koja ovu licencu poseduje već godinama. Iako ovo nije prva konzolaška igra sa novinarem u potrazi za avanturama, ona je prva na Playstationu.

Ja se Tin Tina sećam sa Game Boy-a i još više sa Super Nintendo konzole i ono što mi je još u kristalno jasnom sećanju je to koliko je grafika te igre bila slična stripu. To je, naravno, bilo doba pre poligona kada su igre koristile sprajt grafiku - male dvodimenzionalne sličice koje su predstavljale likove. Ako postoji način da se strip junak francuske škole stripa prebaci u kompjutersku igru, onda je to taj koji koristi sprajtove. PS Tin Tin igra to dokazuje.

Model našeg junaka, kao i svet u kome se on kreće, je poligonski 3D, ali su nivoi na šinama, što znači da je mogućno kretati se samo levo/desno, ali ne i potpuno slobodno, pa ovo čini da igra ima jednostavan platformski karakter, starinski u izvođenju. Odluka da se koriste poligoni na već ostarelom PS hardveru čini da modeli likova budu veoma jednostavni, pa iako je stil crteža u Tin Tin stripovima stilji, on ipak nije ovoliko jednostavan i sa malo detalja. Ljubiteljima stripa će prvo to zasmetati. Ali i ako niste ljubitelj stripa, ili ga nikada niste videli, Destination Adventure (Avantura Cilja, veoma čudan naslov za bilo šta) je puna problema koji nisu čisto grafičke prirode. Najveći problem je sporost kojom komande odgovaraju na vaše reakcije. Osećaj je kao da je kabl koji povezuje džojpad i konzolu pun meda. Sve jeee taaakooo spooorooo, iako igrač nije. Isto tako, kada lik jednom krene u animaciju, npr. skok, on će prvo tu animaciju završiti pa tek onda sporo izvesti sledeću komandu. To znači da ako skačete preko provalije, a ptica nailazi sa druge strane, iako ste vi na vreme pritisli blic (koji tera pticu), komanda neće biti izvedena pre nego što lik u igri doskoči, a i tada sporo. Ako želite iole ozbiljnije da igrate ovu igru, moraćete se brzo na ovo navići.

U prilog igri ide i to što ima puno različitih nivoa, preuzetih iz Tin Tinovih strip avantura, i da nećete voditi samo njega, već i njegovog psića, ali i razna vozila, od čamca, preko podmornice, do tenka. Igru ne povezuje neka jedinstvena priča, već se ona odvija kao niz sećanja na avanture iz Tin Tinove prošlosti, gde je svaki nivo celina za sebe. Na nivoima ima novčića za koje, kada ih sve sakupite, dobijate bonus nivo.

Da približim čitaocima ovu igru, mene je ona najviše podsetila na nedavno opisanu (br. 16) Diznijevu igru Atlantis. Ali sve ono što je u Diznijevoj igri bilo dobro dizajnirano i još bolje izvedeno, u ovoj igri nije. Nivoi su neinventivni, komande spororeagujuće, grafika jednostavna, a i sami zadaci nekada neizvodljivi. Za platformsku igru je normalno da igrač želi da nađe i pokupi sve predmete, jer je to u krajnjoj instanci i sam cilj igranja, ali je to ovde često neizvodljivo. Negde postoji ograničenje vremenom, negde ima više predmeta nego što je rečeno da je maksimum koji treba skupiti, negde su komande toliko očajne da čovek jednostavno ne želi da se smara. U prilog ovome ide i podatak da nema ograničenja života, pa se ni jednog trenutka ne osećate ugroženim u smislu igre, već samo u smislu smaranja kroz koje morate proći da dođete do tačke gde ste izgubili život. Iako igra i nije tako loša, za Tin Tina je potrebno strpljenje koje nije nagrađeno kako se kroz igru napreduje, pa je preovlađujuće osećanje frustracije, ili, još gore, nezainteresovanosti. Iako se broj novih igara koje se pojavljuju za Playstation osetno stanjio, još ima dovoljno izbora da ovakve prosečne igre možete da izbegnete. Ako se ipak odlučite za Tin Tina, prosečni utisak koji igra ostavlja će možda učiniti da je istrpite do kraja, jer nema posebno nervirajućeg momenta koji bi igrača naterao da igru u momentu baci.



1 igrač

Analogni kontroler

Ime: Tin Tin Destination Adventure
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma

PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	3.0	4.0

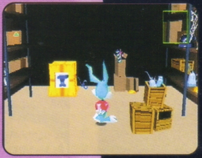
62%

Plucky's Big Adventure

Miloš Marković

Warner Brothers je firma poznata po čuvenim blok-basterima, mini serijama i crtanim filmovima. Međutim, najveću slavu je dostigla sa svojim crtanim filmovima koji su oko 30 godina zasmejavali decu širom sveta. Neki od njih su prevođeni na čak 50 jezika. Najpre su stvoreni Duško Dugouško, patak Dača i njihovi ortaci. Oni su nazvani Looney Toons. Kasnije su stvoreni i takozvani Tiny Toons, odnosno gore pomenuti likovi u maloj doziJ Svaki lik je imao svoj karakter i razlikovao se od svog velikog bate. Po meni su mnogo zanimljiviji bili upravo ovi mališani jer su stalno upadali u neke nevolje. Nevolje = smeh, to je bio ključ po kojem su radili ljudi iz WB-a.

Godine su prolazile, a mališani su počeli da se druže sa svojim omiljenim likovima i na Game Boy-u. Pa je onda na red došao i SNES. Odmah zatim napravljeno je nekoliko igara za PSX, ali su one usled nedostatka marektinškog rada propale. Sada imamo priliku da odigramo igru koja je trebalo da se pojavi mnogo ranije nego što jeste. Pa krenimo redom sa opisom.





Priča nas stavlja u ulogu mladog Pluky-ja koji je upao u jednu veliku nevolju. Naime, kod svoje bake u ormaru pronašao je nekakvu zarđalu spravu za koju je mislio da je velika igračka. U stvari, to je bio vremeplov koji je Plucky slučajno aktivirao. Nažalost, on se vratio u prošlost, a mašina je uništena pri dolasku. ăto je najgore od svega, vratio se u vreme škole (a inače je bio na raspustu). Sada omaleni Plucky mora da pronađe sve predmete ne bi li ponovo sastavio vremeplov i vratio se u svoje vreme.



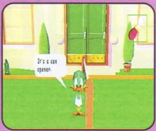


Igra je podeljena ne nekoliko delova. U stvari, ako bih morao da poredim igru sa nekom sličnom, onda bi to sigurno bila nedavno opisana, Bugs Bunny & Taz. Igra neopisivo podseća na upravo spomenuti naslov, s jednom malom izmenom. Sve je pojednostavljeno i možemo slobodno reći da igra nema teških delova. Namenjena je najmlađima, odnosno deci od 3 do 7 godina. Kao što sam gore pomenuo, cilj igre se svodi na pronalaženje predmeta i njihovo odnošenje do unapred određene lokacije. Takođe, moram pomenuti i to da je interakcija sa okolinom zaista zavidna. Međutim, kao manu moram navesti to da ćete morati da čitate sve što likovi u igri izgovore, odnosno da nema zvučnih zapisa. Da biste mogli da osvojite deo neophodan za osposobljavanje vremenske mašine, potrebno je da odigrate mini igru. Ima ih zaista mnogo, a ja ću navesti meni omiljenu - vožnja rolera niz padinu gde je cilj da stignete prvi.

Grafički igra izgleda solidno. Ne preterano našminkana, ne preterano detaljna, ali opet jako lepo odrađena. Boje su žive i dopadljive, nisu preterano drečave i podnošljive su za oko. Celokupan izgled igre podseća na crtani film. Kontrole su sasvim solidne mada je upravljanje na analognim palicama pomalo "kruto". Ukoliko posedujete analogni kontroler, igranje će se pretvoriti u noćnu moru jer bukvalno nećete moći da se okrenete.

Ukoliko vas igra po prelasku smori, nemojte očajavati jer kada je ponovo pokrenete, predmeti će biti na drugom mestu i moraćete ponovo da se potrudite da ih pronađete. Ako vam treba neka igra čisto da vas zabavi na kratko, onda je ovo igra za vas.

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	4.0

65%

1 igrač

Analogni kontroler

Ime: Tiny Toon Plucky's Big Adventure
Izdavač: Warner Bors
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: 2D Pucačina

PlayStation



Mihailo Tešić

Ooga Booga



Kada je Ooga Booga najavljivan, nije nam bilo baš najjasnije šta bi tačno ova igra trebalo da predstavlja. Ipak, bilo je jasno da je u pitanju nešto zanimljivo. OK, to je nekakvo nadmetanje između totalno blesavo osmišljenih i simpatično dizajniranih nadrealnih ostrvskih urođenika! Dakle, neka strategija? Ma, jok. Ooga Booga je čista nezezaj-se-sa-mnom akciona igra. Da ima rocket launchere i da je iz prvog lica, bila bi veoma osvežavajuća varijanta Quakea III.

Zaplet (joj naziva za nešto što samo služi kao opravdanje za uništavanje kontrolera i što se može napisati s manje slova nego što ih ima između ove dve zagrade): ostrvska boginja Ooga Booga sve svoje obožavaoce tera da joj dokažu koliko je vole tako što će njihovi predstavnici jednom godišnje učestvovati u nekakvim čudnim igrama bez granica u kojima ima mnogo udaranja, divljih zveri i osušenih ljudskih glava... Eh, ipak je ova igra dobra porodična zabava, ne brinite.

Možete birati predstavnika jednog do četiri ponuđena plemena, a svako se malko razlikuje u tri osnovne osobine (igrivih likova ima još 7, ali ostale treba "otključati" upornim igranjem). No, razlike su ipak kozmetičke (meni su najgotivniji bili duholiki Hoodos). Tačnije, vi ste u ulozi plemenskog šamana (ili Kahoone) i treba da izborite naklonost boginje za sledeću godinu tako što ćete biti najbolji u "sportovima" koje ona odredi.

Narvno, sportove su nam odredili momci iz Visual Concepts. A moraćete da se naigrate da biste ih sve videli, pošto je u igri veoma malo toga "otključano" na početku. Dakle, Ooga Booga je akcija, i to brza, blesava, dezorijentišuća i nadasve zabavna akcija. Sva natjecanja se odvijaju na nekakvom ostrvu (nova ostrva vam se, kao i sve, otvaraju dok igrate igru). Postoje igre Smakahoona (u kojima se svi igrači jurcaju po ostrvu i skupljaju poene tako što se mlate i gađaju glavama koje padaju s drveća i iz drugih pogođenih igrača), pa Rodeo koji je sličan Smakahooni, ali je tu umešano i nešto divljih veprova, pa je tu Boar Polo u kome takođe ima veprova, ali je u pitanju pravi polo, dva-na-dva... Sati zabave! Kontrole Đ jednostavne i intuitivne. Trebaće vam navikavanja, ali sve to samo ulazi u prste kako prolaze sati...

E, sad dolazimo do osnovnog problema Đ ova igra je zamišljena za više igrača. OK, možete je igrati protiv kompjutera, ali tada jednostavno i volšebno gubi otprilike 90%



1 - 4 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Ooga Booga
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

Dreamcast



svoje interesantnosti. Osnovna ideja je da sakupite još tri ortaća, popunite svaki utikač za kontroler na Dreamcastu i odlepite nekoliko sati uz Smakahoonu ili, još bolje, uz Boar Polo (to treba videti :)). Još luđe je ako se ova igra igra preko SEGA NET-a, ali s obzirom na sve manju popularnost Dreamcasta, a i na naše dobro nam poznate (ne)mogućnosti pristupa dotičnoj mreži, o tome ćete uglavnom moći samo da sanjate. I to je osnovni razlog što Ooga Booga kod nas neće uspeti Đ zahteva investiciju da bi bila zabavna. Koliko vas ima tri ili četiri kontrolera za Dreamcast?

Za početak, koliko vas ima Dreamcast?
Što se grafike tiče, Visual Concepts je za Ooga Booga iskoristio isti engine kao za igru Floigan Bros (koja se Miljanku toliko svidela, što ste mogli videti u prošlom broju) tako da sve izgleda kao ludi crtać, pa iako nema nekih detalja ili bogatih tekstura, opšti utisak je veoma dobar. Muzika u igri je tipično tribalno-udaračka i služi svrsi Đ da pruži ritam akciji i makljaži koja se odvija na ekranu. Ima čak i nešto glasovne glume Đ svaki Kahoona ima nešto da kaže ako pobedi (probajte da pritiskate različite dugmiće kada se pojavi vaš Kahoona s porukom da je pobedio).
Na kraju bih da kažem da ova igra zaslužuje vašu pažnju, iako ne verujem da ćete je puno igrati. No, ipak je u pitanju verovatno jedan od poslednjih zaista kvalitetno odrađenih naslova za Dreamcast. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	4.0	5.0

76%

Satori Jo kaže:

Jedini život preostao u Dreamcastu jeste on-line potencijal ove konzole. Izdavačkim kućama je ovo potpuno jasno i zato su igre koje se od nedavno za ovu konzolu pojavljuju u devedeset posto slučajeva namenjene upravo on-line igranju ili su pak namenjene igri više igrača istovremeno. Grafička moć Dremcasta omogućava da igre podsećaju na crtaće, a Ooga Booga je i jedno i drugo: i on-line multiplejer igra i crtać koji se igra. Ovakva situacija igrača stavlja pred izuzetno zabavnu igru gde su timovi različiti domoroci na seriji ostrva, a tuča koja nastaje kada dve ili više vrsta domorodaca nasele isto ostrvo je i izuzetno zabavna i veoma igriva, ali, nadasve, zabavna. I ta zabava je ono što bi vas trebalo naterati da igru probate. Ovako zabavnih iskustava je jako malo, bili oni za jednog ili više igrača, svejedno.

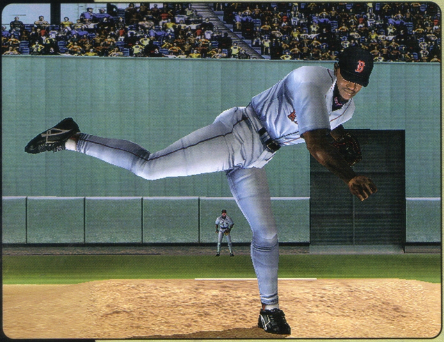




Marko Lambeta

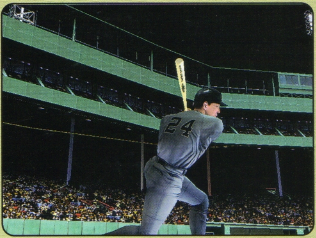
SEGA SPORTS

WORLD SERIES BASEBALL 2K2



Evo nama još jednog izdanka Seginih 2K2 igračkih rukoveti. Ovog puta po sredi je bejzbol. Za razliku od američkog fudbala koji sam ovog meseca kozumirao u igri NFL 2K2, bejzbol je ipak nešto popularniji sport koji se masovno igra i van granica severnoameričkog kontinenta.

Ako niste znali, i u našoj zemlji postoji nekoliko bejzbol klubova, a sećam se da sam i sam kao klinac igrao bejzbol, ili bar nešto što je na njega ličilo. Mamina oklagija bila nam je palica, a žuta radnička rukavica i teniska loptica zamenjivali su komade originalne opreme. Sa igrom World Series Baseball 2K2 imao sam prilike da zaigram u najjačoj američkoj profesionalnoj bejzbol ligi.



Najznačajnije unapređen aspekt igre u odnosu na prošle delove je igrivost koja svakako nije perfektna, ali ni defektna kao ranije. Gotovo svi potezi koje izvode bacači, hvatači i udarači izvode se prilično jednostavno, ali zahtevaju malo vežbe. Da biste opaučili lopticu, potrebno je da je naciljate kursorom, odredite pravi tajming i PAF! - loptica leti izvan granice horizonta, navijači kliču, a vi osvajate još jedan houm ran i srca vernih čirlidersica. Ovo naravno nije baš tako lako izvesti. Na početku će vaš udarač mlatiti palicom kao da njome rasteruje muve, ali s vremenom ćete sigurno naštelovati nišanske sprave. Držeći R okidač nabildovaćete udarac, a njegova jačina zavisiće i od položaja kursora. Ukoliko ožežete po loptici kad je kusor ispod nje, roknućete visoku loptu, a kad je kursor tačno na lopti, ona će leteti ravno u polje (ili katkad u bacačevo međunožje).

Svaki bacač ima na raspolaganju ubojit arsenal različitih bacanja koja se biraju analognim kontrolerom, a zatim je potrebno kursorom odrediti mesto gde ćete zafrljačiti lopticu. Svaki udarač ima svoje vruće, hladne i neutralne zone. Ako mu bacite lopticu u vruću zonu, ovaj će je sigurno pošteno odalamiti pa zato ciljajte one neutralne i hladne. Ako želite da udarcu dodate još "malo paprike", držite A i ka protivničkom igraču će poleteti pravi projektil. Preciznost bačene lopte zavisi od vrste bacanja i umora bacača ("riknjavanje" igrača prikazano je žutom linijom).

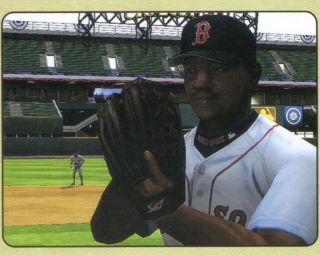
Hvatanje loptice nije mačiji kašalj. Često će hvatači i najlakšu loptu samo ispratiti tužnim pogledom. Nezgodne lopte po zemlji često će naterati dva- tri hvatača da zagnjure glavu u prašinu i popasu malo travice, najčešće ne ščepavši lopticu koja će se samo lagano otkotrljati pored njihovih prašnjavih njuški.

Ukoliko se odlučite da umesto pojedinačne utakmice svoje bejzbolske sposobnosti isprobate igrajući čitavu sezonu, imajte na umu da ćete morati da odigrate čak 162 meča, pa će verovatno vaši unuci završiti sezonu koju započnete. Naravno, tu je i igra za više igrača koju vam iskreno preporučujem jer je kompjuter ipak prejak protivnik, bar za većinu nas bejzbolskih duduka.

Kao i ostala braća & sestre iz 2K2 serijala i Baseball 2K2 pleni lepom grafikom i sjajnom animacijom. Trkači uklizavaju u baze, udarači se nerviraju posle promašene lopte, hvatači šutaju prašinu, itd. Svi ovi detalji dočaravaju atmosferu pravog bejzbol meča. I zvučni efekti su detaljni do perverzije. Ako pojačate zvučne efekte, čućete čak i kako se dere prodavac kikiikija, glasno negodovanje navijača kad igrate loše (ovaj zvučni efekat verovatno je snimljen na nekoj od utakmica naše fudbalske reprezentacije), a kad "hitnete lopticu u šumicu" i postignte houm ran, prosto će podivljati od sreće.

Iako je daleko od savršenstva, igra World Series Baseball 2K2 je svako bolja od većine bejzbol simulacija koje možete trenutno naći. Ukolko ste ljubitelj bejzbola, nemojte propustiti ovaj naslov, jer ovo je poslednji World Series Baseball nastavak koji će izaći za našeg voljenog, ali prerano preminulog Dreamcast ljubimca.

Zahvaljujemo se CD klubu MediaPlay (021/44-37-88) na ustupljenom hardware-u i software-u



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.5	4.0

88%

1 - 4 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: World Series Baseball 2K2
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Sportska simulacija

Dreamcast

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

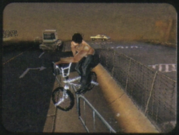
Dušan Suknović

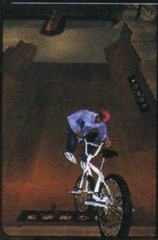
Za Segu Dreamcast je stigla još jedna simulacija ekstremnih sportova. Ovoga puta prevozno i sredstvo za izvođenje uspešnih trikova i neuspešnih padova je BMX. U pitanju je konverzija igrice sa drage nam, ostarele PSX konzole. Igru je napravila firma Rune Craft, dok je izdavač svima nam poznat Activision.

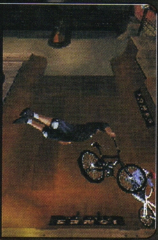


Ovakve igre se mogu veoma lako opisati u nekoliko rečenica. Skoro sve (čast izuzecima) se svode na isti kalup, a to je: napraviti što više trikova od kojih zastaje dah za koje ćete dobiti određenu svotu poena. Ako sakupite mnogo tj. dovoljno istih za određeni vremenski interval, otvoriće vam se nove table na kojima se gorepomenuta priča ponavlja, ali ćete dobiti i šuškave papire od vrednosti za koje ćete budžiti svoje prevozno sredstvo. Kad smo kod prevoznog sredstva, ono je ono što se uglavnom razlikuje u igrama ovog tipa, a isto može da bude(u) BMX, roleri, skejt ili, ne daj bože, trotinet. Intro, polako vam dižuci adrenalin, prikazuje, šta bi drugo nego gomilu raznih sjajnih trikova koje nećete moći da izvedete pre nego što rodite mečku, propljujete krv, propi... majčino mleko, itd. Od modova koje imate na raspolaganju (pored opcija) u glavnom meniju su: cariere, two players, singl session, free ride i park editor. Kad prvi put pokrenete bilo koji od ovih modova, imate izbor od osam igrača koji se između sebe razlikuju po sledećim osobinama: bunnyhop (jačina skoka), air (pokretljivost u vazduhu), spin (okret), balans (ravnoteža), manual (upravljanje), speed (brzina), excelaration (ubrzanje) i fakije (izvalite sami). Za razliku od izbora igrača, na raspolaganju vam stoji samo jedan BMX (ostali su locked)i jedna tabla (od mogucih osam), a za ostale se morate pomučiti. Carer, to jest, po srpski, karijera je mod u kom imate ograničeno vreme za koje treba da izvršite određene zadatke ili trikove, zaradite što više poena da biste prešli na sledeći nivo i dobijete što više novca da biste uzeli BMX sa boljim performansama. Tu dolazimo do prvog minusa. Naime, svi BMX-ovi su isti, iste boje, oblika, uzrasta i nacionalnosti, iako im se performanse bitno razlikuju. Takođe, pri zameni nekih delova, ne uočava se nikakva promena na vozilu. U modu two players možete se oprobati u vožnji i pravljenju trikova na BMX-u sa ortakom ili ortakinjom u split screen modu. Dakle, najviše dva igrača mogu igrati igricu istovremeno na jednom Dreamcast-u. Single session vam neću posebno objašnjavati, sve se da zaključiti iz imena. Free ride je isto suvišno objašnjavati. Dakle, bez vremenskih ograničenja izaberite tablu i izvodite trikove dok vam se ne zavrti u glavi. Park editor je jedan veoma zanimljiv mod koji je osveženje u ovom žanru igara. Ovde ste u prilici da sami napravite svoj park sa svim rampama i ostalim pratećim objektima iz igrica. Postavljanje ovih objekata je veoma lako i nimalo komplikovano. Dat vam je, znači, zatvoren prazan prostor, a na vama je da ga kreirate po vašoj zamisli. Muzika u igrici se savršeno uklapa u atmosferu, dižući vam adrelin, a ni zvuk ne zaostaje. Najveća mana je u igrivosti. Igrica je veoma realna, trikovi nisu nimalo laki. Kombinacijom tastera možete izvesti trikove i steći mnogo poena, međutim, najčešće vam ono što ste imali na umu da uradite ne polazi za rukom i pokušaj se završava teškim padom ili krvoprolićem. Što se grafike tiče, nije izvukla maksimum iz Dreamcast-a, ali se ne može svrstati u loše, pogotovo kada vidite sve fantastične trikove. Za sve one koji vole ovaj žanr, ova igra ipak predstavlja obavezno štivo, dok ni ostali neće pogrešiti ako je probaju.









Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	5.0

86%

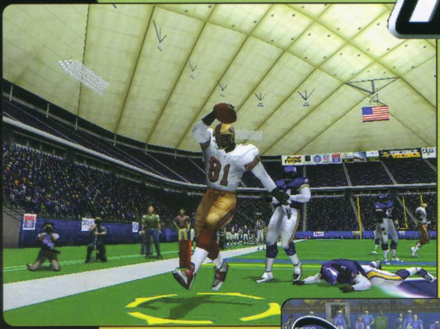
1 igrač

Ime: **Mat Hoffman's PRO BMX**
Izdavač: **Activision**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Sportska simulacija**

Dreamcast

Marko Lambeta

SEGA SPORTS NFL 2K2





Sve je počelo davne 1823. godine u engleskom gradu Ragbiju. Te godine je Vilijam Elis na jednoj školskoj fudbalskoj utakmici, nepoštujući pravila ovog sporta, uhvatio loptu rukama i potrčao s njom. Tako nastade ragbi, a nešto kasnije i njegova kaubojska verzija - američki fudbal. Gospodin Elis bi se sigurno u grobu prevrnuo da zna da su Ameri njegovu igru petvorili u najsmrtonosniji sport na svetu. Ovu "laskavu titulu" američki fudbal je dobio zbog velikog broja smrtnih slučajeva koji su nastali za vreme igranja istog. Samo tokom 1986. godine ovaj "nežni" sport odneo je 19 života.

Sve ove podatke (i gomilu drugih) saznao sam iz nekoliko enciklopedija koje sam jednostavno morao da pročitam ne bih li konačno shvatio ŠTA SE KOG ĐAVOLA DEŠAVA NA EKRANU. I pored svih mojih moždano-intelektualnih napora, poenta američkog fudbala za mene je ostala nerešena misterija, ali ipak sam uspeo da skontam neke osnovne stvari: loptu treba preneti preko neprijateljske gol linije i treba je šutnuti u nešto što liči na preokrenut gol; ostala pravila moraćete sami da skontate (buahahaha), a tu je još i pregršt taktika, igračkih formacija i ostalih perverzija koje, čini mi se, ne znaju ni sami igrači američkog fudbala.

Posle ovog traktata o smislu (i besmislu) američkog fudbala, mogao bih konačno da pređem na samu igru NFL 2K2. Ako zaista imate želju da proniknete u sve tajne ovog sporta, dobro će vam poslužiti opcija Tutorial. Tu su još i standardne opcije za trening, igranje pojedinačne utakmice ili turnira. Opciju za obavljanje trenerskog posla preporučio bih samo iskusnim poznavaocima ove igre, ukoliko takvih kod nas uopšte ima.

Meni se u 2K igrama najviše dopada zvučna i vizuelna prezentacija koja u potpunosti dočarava atmosferu jednog TV prenosa. I NFL je prepun sjajnih usporenih snimaka, animacija i ostalog "šminkeraja", ali na vizuelnom planu, u odnosu na ranije delove, igra nije značajnije napredovala. Primećuje se da su ispravljeni neki bagovi iz prethodnih nastavaka (proletanje igrača kroz sudiju i slični biseri).

Kontrole su jednostavne i svode se na nekoliko osnovnih poteza. Nešto teže se izvode precizni pasovi, budući da su se igrači predhodnih NFL 2K2 nastavaka bunili da je dodavanje i primanje lopte bilo nerealno i prelako. Budite sigurni da vrlo duga dodavanja ili ona iz trka nisu baš precizna. Igra je veoma brza i zahteva brze reakcije. Ako budete previše mozgali i muljali loptu, sigurno će vas zaskočiti dve, tri mrge od cirka 150 kila i primeniti na vama tehniku presovanja livadskog cveća.

NFL 2K2 je vrlo dobra igra, ali američki fudbal na ovim prostorima i nije baš naročito poularan i omiljen. Ovoj igri verovatno ne predstoji baš svetla budućnost u zemlji gde svako normalan zna da se fudbal igra nogama, a ne rukama.

Zahvaljujemo se CD klubu MediaPlay (021/44-37-88) na ustupljenom hardware-u i software-u





- 1 - 4 igrača
- Kompatibilno sa vizuelnom kartom
- Podržava vibracije

Ime: **NFL 2K2**
Izdavač: **Sega**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Sportska simulacija**

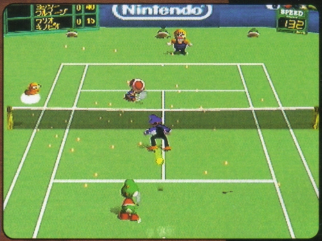
Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.5	4.0

88%

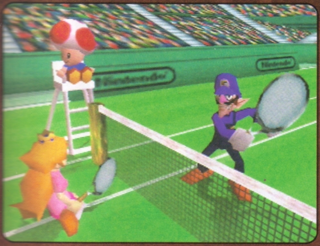
MARIO TENNIS

Satori Jo





Posle fantastičnog Mario Golfa, od iste ekipe dolazi novi sport sa Mario likovima i, slično svom prethodniku, igra koja je rezultat je toliko igriva da ćete imati problema da se od nje odvojite. Camelot je programerska kuća koja je originalno radila na prvoj igri Hot Shots (Everybody's) Golf serijala, napravivši pravu malu revoluciju u sferi sportskih igara. Ne samo da su pokazali da golf može biti zanimljiv svima, već i da on može biti izuzetno zabavna igra.
Ta zabava je prenesena i na Nintendo 64 sa dodatnim bonusom likova iz Mario univerzuma koje ste birali ili osvajali u golfu. Veliki uspeh Mario Golfa je doveo do toga da još jedan kompjuterski malo uspešan sport dobije Camelot/Mario tretman i, rezultat je Mario Tennis. Problem koje su tenis igre na kompjuterima oduvek imale je veran prikaz fizike tenisa, ali i balans željene realističnosti i igrivosti koja se često gubila u jurenju što realnijeg fizičkog modela. Kada su uspeli da od golfa, koji je još jedna igra koja jako zavisi od adekvatnog fizičkog modela, naprave i realnu i zabavnu igru, posle toga tenis nije bio nikakav problem.
Iako su likovi koje igrač bira superzvezde Mario univerzuma, znači Mario, Luiđi, Donkey, Princeza, itd, igra tenisa je vrlo realna. Komande su veoma jednostavne pa je mogućno uhvatiti upravljač u ruke i odmah se upustiti u žestoki tenis okršaj, ali isto tako ove jednostavne komande omogućavaju dobru kontrolu nad udarcima i mogu se razviti u veoma specifičnu strategiju igre kada se spoje sa individualnim osobinama specifičnim za svaki lik.



Koliko Nintendo polaže u ovu igru jasno je kada se zna da se novi lik Waluigi prvi put ovde pojavio. Nintendo ne bi tako lako dopustio da uvede novi lik u Mario univerzum da igra zaista nije vrhunskog kvaliteta. A kvalitet je definitivno ono što igrač dobija kada uključi Mario Tennis. Pored egzibicionih i turnir mečeva koji su veoma realistični u izvedbi, dodatni modovi koji mešaju realistični fizički model i dodatne zadatke u toku tenis meča su na raspolaganju igraču. Ring meč zahteva da protivnika pobedite, ali i da, šaljući lopticu kroz prstenove koji vise u vazduhu iznad mreže, sakupite dovoljno prsten-poena.
Pirana biljka mod je kao mašina za teniske loptice, ali je ovaj trening mod zakomplikovan činjenicom da pirana biljaka ima tri i da loptice koje uspete da vratite, Toad sa druge strane mreže pokušava da opet vama vrati. Cilj je, naravno, pogoditi sve loptice i to tako da Toad uspe sve da ih promaši. Jednostavan zadatak koji je izuzetno teško završiti. Ovo ukratko i sumira celu igru, ali i zabavu koja iz toga proizilazi. Ponuđene modove igre zaokružuje potpuno arkadni Bowser zamak gde u toku igre koristite predmete slične onima u Mario Kartu, igrajući na terenu koji se klima iznad jezera lave. Ipak, ovaj mod je najkonfuzniji zbog mnoštva efekata i dešavanja na ekranu.
Grafika i zvuk su standardni Mario, dobri zvučni efekti i šarena grafika pastelnih boja. Bitno je naglasiti da je upravljanje likovima izuzetno precizno što je od izuzetne važnosti za igru tenisa. Iako imate samo dva udarca, njihovom kombinacijom je mogućno izvesti apsolutno bilo šta što vam padne na pamet. Takođe, udarac je mogućno i osnažiti, ali dok to radite, lik je u mestu, nepokretan, pa je potrebno to činiti samo u strateški bitnim i sigurnim momentima. Ono što se retko viđa u sportskim igrama je osetna različitost ponuđenih likova. Kada izaberete lik kojim ćete igrati, njegove statistike ćete u igri osetiti. Ako ima veću snagu, ona će doći do izražaja, ako je, pak, lik pokretljiviji, na terenu se to jasno vidi, itd.
Pored svega pozitivnog rečenog za Mario Tennis, najbitnije je da je ovo fantastična igra za više igrača. Kompjuterom vođeni likovi su dobri protivnici, ali dobićete dodatnu dozu zabave ako pored vas imate čoveka (ili još bolje troje) protiv koga ćete igrati. Tada ova igra postaje iskustvo koje se pamti celog života.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	5.0	5.0

89%

1-4 igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Mario Tennis
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Sportska Simulacija

NINTENDO64

Ime: Shrek Fairy Tale Freak Down
Izdavač: TDK
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Tuča

GB color





Shrek

Fairy Tale Freak Down

Shrek - novi film koji je kompjuterskom grafikom u crtać fazonu pravio tim koji je radio film Antz.
Game Boy Color - portabl konzola na kojoj su devedeset posto igara platforme i to često jako prosečne.
Shrek (licenca) + Game Boy Color = Tuča. !!!????
Naravno da bi se očekivalo da Shrek (igra) bude generična platformska igra u svom GBC izdanju, ali TDK Mediactive ne prati zdravorazumsku logiku i od Shreka (licence) pravi tuču. Pošto u filmu Shrek (lik) ide kroz poznate bajke, onda se i u Fairy Tale Freak Down (igri) on (Shrek) tuče sa junacima poznatih bajki. Tu su Pinokio, Robin Hood, Zli Vuk (primetiti velika slova jer je to ime a ne pridev) i još nekoliko skrivenih likova koji ništa ne znače jer ne znam ko bi želeo da igra kroz mučenje koje ova igra stavlja pred svojeg nesrećnog vlasnika. Ne samo da je, prkoseći zdravom razumu, Shrek (igra) tuča a ne platforma, već je ona i veoma loša tuča. Ne treba se zavaravati da na GBCu može da se napravi fantastična tuča, ali je veoma dobrih bilo. Shrek (igra) ni u kom slučaju nije jedna od njih.
Za to što je ova igra totalni promašaj krivo je nekoliko stvari. Prvo, tu su komande koje reaguju tri sata nakon što ste neku pritisnuli. Do tada vas je, na trećem nivou, lik u nivou tamnice razbio i to samo šaljući projektile i bežeći od vas. 'Ajde da vidim da pokušate da ga stignete ne biste li progurali koji udarac. Em ne možete da se odbranite od projektila, em ne možete da sustignete protivnika. Ovo je scenario za lomnjenje GBCa, a to nikako nije uputno. Ako i uspete da se izborite sa komandama (ipak je tuča), dobićete šifru od desetak znakova. GBC je portabl konzola. Portabl znači da igrate u hodu. U hodu igrati i pisati šifru na parčetu papira je neizvodljivo. Kertridži sa baterijom koji pamte progres odavno su u upotrebi. Ali, sudeći po Shrek (kertridžu), to se ne bi reklo. Bolje sačuvajte živce, Game Boy Color i novac, te ga uložite u neku igru. Shrek (iako sebe naziva igrom) ipak to nije.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	2.5	0.5	2.0	40 %

Ime: Lego Island 2 The Brickster's Revnge
Izdavač: Lego
Veličina: 16 Megabita
Žanr: RPG

GB color

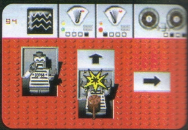
LEGO Island 2

The Brickster's Revenge



Opet smo na Lego ostrvu, sada u Game Boy Color varjanti. U odnosu na igru opisanu za Playstation pre nekoliko brojeva (br. 14), generalno se ništa nije promenilo. I ovde vodite Pepera, raznosača pica na Lego ostrvu, kada zli Brickster, zloća iz prvog dela pobegne iz zatvora i dokopa se konstrukopije, knjige velikih moći u Lego svetu. Od tog trenutka na vama je da zaustavite Brickstera i usput pomognete stanovnicima ostrva sa njihovim malim problemima.
Igra više nije trodimenzionalna, već je sve urađeno sa pogledom odozgo, ali je kockasti dizajn sveta, naravno, zadržan. I dalje celo ostrvo izgleda kao da je napravljeno od Lego kockica, naravno grafički prilagođeno onome što GBC može da postigne. Peper će pomagati raznim likovima koji se muvaju po ostrvu i ta pomoć će biti u stilu donošenja predmeta koji jednom liku treba od drugog lika. Da biste ovako pomagali likovima, moraćete da se krećete po ostrvu i pričate sa svima. Grafika je popriličnо dobra, skrolovanje je glatko, jedino povremeno postoji malo usporavanje vašeg kretanja. Ostali likovi u svetu su prepoznatljivi, a tu su i karte koje skupljate po ostrvu na kojima su glavni likovi ostrva i igre koje će vam dodatno približiti likove koje srećete. Ove karte su jedini novitet u igri i uvedene su da bi igrači mogli da ih skupljaju i menjaju sa drugim igračima, preko infracrvenog linka.





I dalje će Peper morati da prolazi kroz razne lavirinte, ali je sada to prilagođeno GBC konzoli i lavirinti su mnogo jednostavniji po dizajnu. Lego ostrvo je veoma veliko, ali svaki njegov deo ima po neki lik specifičan za taj deo, pa posle malo vremena provedenog u lutanju, u snalaženju po ostrvu neće biti problema.
Lego Island 2 je simpatična igra koju i mladi i stariji mogu igrati i uživati. Najbolje od svega je to što će vam trebati vremena da pozavršavate sve zadatke, pa je zabava koju ova igra nudi dugotrajna.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	3.5	4.0	4.0	78 %

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis Pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada. VAŽNO OBAVEŠTENJE! Telefonski servis Pobednik znatno je proširio fond nedeljnih nagrada i omogućava vam da osvojite: Sony PlayStation 2, Nintendo Game Boy Advance, Sony PlayStation One, mobilne telefone i brojne druge vredne nagrade. Ako pozovete 041-20-20-20 možete obezbediti učešće u emisiji Pobednik na televiziji Pink, gde ćete se takmičiti za potpuno nove, ništa manje vredne nagrade!

PC CD-ROM: Far Gate, Spiderman, The Art of Magic, Insane Commandos 2: Planet of the Apes, F1 2001, Parkan Iron Strategy, Man of Courage, Equestriad 2001, M.I.A. Missing in Action, Gothic, G. Force ....

PlayStation: Worms Armageddon, Crash Bandicoot: Warped, Parasite Eve 2, Megaman X5, Mat Hoffman's Pro BMX, Knockout Kings 200, Gran Turismo 2, WWF Smackdown 2, Tony Hawk Pro Skater 2, Suikoden...

Nintendo 64: Cybertiger Woods Golf, Duke Nukem: Zero Hour, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Wayne Gretzky's 3D Hockey '98, Indiana Jones and the Infernal Machine, Fighting Force 64, M. K 4...

GB color: Grand Theft Auto, Mario Golf, Snoopy Tennis, Rayman, Pokemon Yellow, Super Mario Brothers Deluxe, Pokemon Gold/Silver, Bomberman, Inspector Gadget, Tony Hawk's Pro Skater 2 ...

Dreamcast: Spider-Man, Charge N' Blast, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Sega Smash Pack: Volume 1, Rainbow Six, Fur Fighters, Unreal Tournament, Crazy Taxi, Resident Evil 2, Soul Calibur, Max Steel

PlayStation 2: Arctic Thunder, Gran Turismo 3, Rumble Racing, Street Fighter EX 3, Star Wars: Super Bombad Racing, Armored Core 2, Dynasty Warriors 2, Unreal Tournament, Star Wars: Starfighter, Oni ...

5 GLASANJE

Glasanjem za omiljenu igračku platformu, konzole odnosno PC računare, otvarate mogućnost za učešće u NOVOJ EMISIJI NA PINK TELEVIZIJI, gde ćete se takmičiti s kandidatom koji je glasao za drugačiju opciju. Kroz tri kratke duel igre pokazaćete ko je bolji i osvojiti mnoge vredne nagrade i steći mogućnost za osvajanje novih nagrada. Svake nedelje izvlačiće se 10 takmičara - dakle, čanse da BAŠ VI budete učesnik su velike, takoreći nikad veće!

1 NAGRADNA IGRA

2 TRIKOVI I ŠIFRE

3 VESTI

4 IGRA NEDELJE

5 GLASANJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

1 NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis Pobednik, odaberu opciju 1 i odgovore na jedno veoma lako pitanje iz sveta video igara, postaju potencijalni dobitnici jedne od vrednih nagrada: SONY PLAYSTATION 2, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SONY PLAYSTATION ONE, MOBILNI TELEFONI i mnoge druge do sada neviđene nagrade!



041·20·20·20

Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

XLVIII kolo

Game Boy Advance
Jovanović Lazar, Boris, Umčari




Sony PS One
Grahovac Danijela, Živko, Novi Sad




Mobilni telefon
Đekić Željko, Zrenjanin




Mini Classic
1. Petrović Marko, Vrnjačka Banja
2. Ranitović Mića, Jovica, Krčedin

XLIX kolo

Game Boy Advance
Mućalica Angelina, Novi Sad



Sony PS One
Miladinović Darko, Ljubomir, Pančevo




Mobilni telefon
Milosavljavić Branislav, Milan, Lepenac




Mini Classic
1. Trajković Ana, Branislav, Krnjača
2. Purić Bojana, Stevan, Boljevac

L kolo

Sony PS One
Milosavljević Zoran, Milanče, Rušanj



Game Boy Advance
Ristović Dušan, Božidar, Priština




Mobilni telefon
Divić Ivan, Slobodan, Batajnica



Pipi Max
Todorović Teodora, Smederevo



Mini Classic
Tetović Ivan, Novica; Kos. Gračanica

LI kolo

Sony PS One
Đukić Nikola, Nenad, Novi Beograd



Game Boy Advance
Nedeljković Biljana; Blace, Đurevac



Mobilni telefon
Stajčić Filip, Predrag, Beograd




Pipi Max
Tomić Bojan, Miloš, Kula

Mini Classic
Stojić Aleksandar, Zoran, Bor

Spisak dobitnika opcije pod brojem 4 nedeljnih nagrada po 10 diskova

1. Jović Igor, Mladen, Beograd
2. Jelačić Nikola, Milenko, Beograd
3. Radanović Marija, Nenad, Valjevo
4. Mihailović Marko, Svetislav, Vlasotince
5. Kalimanović Saša, Srdan, Novi Sad
6. Maničić Damjan, Radisav Vladimirci
7. Simić Tamara, Radovan, Mokrin
8. Mladenović Dušica, Ljubiša, Braničevo
9. Tomašević Bojana, Zoran, Čačak
10. Antonijević Tijana, Zoran, Užice
11. Sekulić Dušan, Dragan; Kosovska Gračanica
12. Jovanović Milan, Dragan, Kragujevac
13. Ninković Jelena, Ranko, Sremska Mitrovica
14. Bojana Čolić, Radojica, Velika Moštanica
15. Stefanović Tamara, Slobodan, Jagodina
16. Maksimović Jovanka, Miroslav, Bajina Bašta
17. Mihailović Marko, Svetislav, Vlasotince
18. Mirčatić Smiljana, Jovan, Novi Beograd
19. Cvijetanović Mladen, Slobodan, Grocka
20. Mimošević Stefanela, Dušan, Grocka



21. Bošnjak Aida, Mitrat, Novi Pazar
22. Grujić Bojana, Tomislav, Kragujevac
23. Trajković Aleksandar, Branislav, Krnjača
24. Glišić Slobodan, Aleksandar, Rakovica
25. Bogić Milan, Jovica, Požarevac
26. Spasojević Danica, Draško, Čačak
27. Simić Tamara, Radovan, Mokrin
28. Nestorivić Radomir, Mileta, Kruševac
29. Jovičić Stefan, Nebojša, Paraćin
30. Petrović Ivan, Novica, Priština
31. Pavlović Nevena, Igor, Smederevska Palanka
32. Pjanović Milojka, Petar, Priština
33. Blagojević David, Saša, Bačka Palanka
34. Kojić Miloš, Dušan, Pančevo
35. Dimitrijević Marina, Novica, Priština
36. Marić Nikola, Indija
37. Urošević Žaklina, Jovan, Požarevac
38. Deljanski Nina, Ivan, Sremski Karlovci
39. Šaranić David, Sava, Beograd
40. Mudrinić Ivana, Stevo, Apatin





PSX CD-ovi

XLVIII kolo

Diskovi:

1. Najdenov Jovan, Ranko. Mokri lug
2. Teofilović Nemanja, Slavko, Irig
3. Mekić Danijel, Laslo, Bele Vode
4. Janković Tomislav, Vojkan, Petr. na Mlavi
5. Cvetanović Dejan, Siniša, Niš
6. Butić Milan, Zoran, Sremska Mitrovica
7. Živić Nemanja, Dragan, Padinska skela
8. Plavšić Arsenije, Radivoj, Sombor
9. Šurlan Karlo, Slobodan, Petrovac na Mlavi
10. Milosavljević Stevan, Goran, Lapovo
11. Todorović Teodora, Dejan, Smederevo
12. Terzić Dejan, Dragoljub, Lozovik
13. Terzić Dejan, Dragoljub, Lozovik
14. Topić Ana, Tonči, Kruševac
15. Petrović Ivan, Vojislav, Ub
16. Jovanović Aleksandar, Petr. na Mlavi
17. Vlajisavljević Marija, Nevena, Beograd
18. Miletić Bojana, Perica, Beograd
19. Janjić Radovan, Milivoj, Prnjavor
20. Mladenović Maja, Slobodan, Lazarevac

XLIX kolo

Diskovi:

1. Marinčić Goran, Paja, Obrenovac
2. Milosavljević Zoran, Milanče, Rušanj
3. Đordević Goran, Slavko; Velika Krsna
4. Brajović Dijana, Radenko, Užice
5. Grujuć Nikola, Rade, Šabac
6. Vojinović Ivana, Saša, Selo Miloševac
7. Starković Miloš, Veselin, Niš
8. Živanović Miloš, Borivoje, Beograd
9. Jovanović Vanja, Slobodan, Kikinda
10. Florenčić Goran, Pajo, Obrenovac
11. Jovanović Marko, Miloje, Leštane
12. Roksandić Mirjana, Ravni Topolovac
13. Todorović Teodora, Dejan, Smederevo
14. Vučić Vladan, Živomir, Vel. Moštanica
15. Rauš Dragica, Milan, Bačka Palanka
16. Mesaroš Lorant, Subotica
17. Brajović Tijana, Radenko;, Užice
18. Vukliš Milica, Beograd
19. Vilotić Marko, Milosav, Beograd
20. Tomić Marija, Zoran, Paraćin

L kolo

Diskovi:

1. Bajić Goran, Miroslav, Novi Slankamen
2. Nikolić Zoran, Dragoljub, Knjaževac
3. Živanović Jelena, Srećko, Veliko Orašje
4. Perić Goran, Ivan; Žagubica
5. Stanisavljević Sanja, Miroslav, Čačak
6. Todorović Teodora, Dejan, Smederevo
7. Zečević Milica, Srboljub, Kraljevo
8. Petrović Tijana, Goran, Veliko Orašje
9. Matić Nenad, Toplica;, Požarevac
10. Ignjatović Igor, Srećko, Čačak
11. Živanović Jelena, Srećko, Veliko Orašje
12. Bombić Darko, Fadil, Beograd
13. Arsić Ivan, Zoran, Priština
14. Mali Branislava, Novo Miloševo
15. Živković Vladimir, Bela Palanka
16. Jović Marko, Gordana, Beograd
17. Živković Goran, Velimir, Beograd
18. Dragoljević Darija, Dragan, Beograd
19. Hristović Dragan, Vladimir, Priština
20. Nikolić Zoran, Dragoljub, Knjaževac

LI kolo

Diskovi:

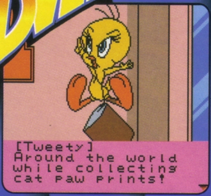
1. Živić Tanja, Dragan, Padinska Skela
2. Gavić Marko, Nenad, Beograd
3. Kojić Mladen, Dušan, Pančevo
4. Ivanović Sanja, Veselin, Novi Sad
5. Ristanović Darko, Ljubiša, Pančevo
6. Petrov Milica, Mirko, Sanad
7. Todorović Todor, Dejan, Smederevo
8. Marinčić Goran, Pajo, Obrenovac
9. Milošević Ognjen, Zdravko, Beograd
10. Pjanović Denis, Milojko, Priština

Učesnici u emisiji:

1. Milosavljević Marko, Novi Beograd
2. Jovanović Kristina, Bogatić
3. Savić Dejan, Obrenovac
4. Jović Danijela, 1991, M. M. Lug - Beograd
5. Pajčin Zorica, 1979, Lešnica - Loznica
6. Janovljev Igor, 1990, Zrenjanin
7. Kojić Milan, 1987, Beograd
8. Marko Jović, 1991, Beograd
9. Popović Igor, 1985, Požarevac
10. Jovanović Goran, 1989, Surduk

Mihailo Tešić

Tweety's High-Flying Adventure



Mala žuta ptičica Tweety je jednog dana srećno skakutala kroz šumu i naletela na čudnovatu kutiju. Kao i svaka radoznala ptičica, Tweety je otvorila kutiju, kad unutra Đ zlo i pošast! Tačnije, magija koja čini da se Tweety polako pretvara u kamen! Kada su to čuli, Tweetyni drugari (što bi bili neki drugi Looney Tunes likovi koji u crtaćima baš i nisu drugari, ali u igri izgleda jesu) rešili su da pomognu na jedini mogući način Đ tako što će naći 5 magičnih kamenova koji mogu da ponište zlu magiju! Naravno, ne bi to bili likovi iz crtaća da od cele priče nisu napravili igru (iako je život slatke male Twety u opasnosti, ali dobro).

Na stranu ova tanušna podloga (igra ipak cilja na najmlađe), ali cela igra je nekako tanka i providna kao izgladneli Etiopljanin u podne. A da ni ne pominjem tegobe kada sam shvatio da je kopija koja mi je milosrdnošću uredništva uručena Đ na nemačkom! Wen ist das nunstück git und Slottermeyer... Jaja. No, dobro, uz pomoć riječnika, rečnika i gatara, te kao posledica godina uživanja u proizvodima najplodnije porno-kinematografije na svetu, uspeh da pokapiram dovoljno da POKUŠAM da igram Tweety and the Magic Gems... Ali, avaj, sve kao da se urotilo protiv ove igre, a ponajviše njeni tvorci, nesretni Kemco.





Naime, ova igra je kao nekakva kompjuterizacija (nepostojeće) igre na tabli. Tj. to jeste igra na tabli, ali na GBA. Kapirate! Birate jedan od ponuđenih šest likova i krećete se po mapi sveta (koja je OGROMNA) na kojoj se nalazi gomila lokacija gde se aktiviraju mini-igre koje su pa opet veoma jednostavne i svode se na drndanje dugmića. Mini-igre zaista nisu vredne pomena. Inače, poenta je da se šetkate po mapi (kretanje vam određuje nasumično izvučena karta) i prvi sakupite svih 5 dragulja. Možda je zabavnija ako se igra u više igrača, ali za to je potrebno da SVAKo ima kopiju igre, a s obzirom na njen kvalitet... Žao mi je zbog slatkog dizajna (koji se valjda sam stvori oko onako genijalnih likova kao što su junaci Looney Tunesa), ali ova igra nema praktično nikakvu vrednost.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	3.0	1.5	2.5	32%

Ime: Tweety and the Magic Gems
Izdavač: Kemco
Sistem: PAL
Žanr: Društvena igra

GAME BOY ADVANCE



Mihailo Tešić

Castlevania
Circle of the Moon





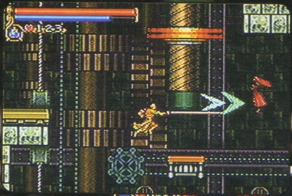
Prva Castlevania koja se pojavila još daleke 1986. za Nintendove sisteme je i dalje mnogima favorit svih vremena na polju "2D skakutavih" igara. Kada je 1995. najavljeno njeno izdanje za PlayStation, fanovi Konamija su bili oduševljeni, ali su tek pali s nogu kada su videli samu igru koja je bila neverovatno kvalitetna za tadašnje pojmove (iako i dalje nije koristila 3D sposobnosti PlayStationa). Ovaj serijal (čak 12 igara se može podičiti imenom Castlevania, ako se ne varam) je možda najzad došao na pravo mesto Đ Nintendov GameBoy Advance sa svojim fantastičnim 2D grafičkim mogućnostima je kao stvoren za ovu vrhunsku platformsko/akcionu igru koja je još povrh svega i RPG!

Što se zapleta tiče - šta mislite, šta bi moglo da se događa u igri koja se zove Castlevania? Ova igra je u suštini nastavak onih starih igara za GameBoy, NES i PlayStation, tako da je priča potpuno nastavkovita... Gospa Camilla, jedna od vernih sledbenica grofa Drakule, je rešila da Princa Tame vrati na ovaj svet i tako pomogne dolazak haosa i đavoljeg carstva. Igra počinje (i cela se odvija) u neidentifikovanom austrijskom zamku 1830. godine kada Camilla najzad uspeva da oživi svoga gospodara. No, tu odmah upadaju vampirolovci, tačnije Morris Baldwin (iz prve Castlevanie), njegov sin Hugh, kao i njegov asistent Nathan Graves (koji je, takođe, sin vampirolovaca iz prvog dela). No, Dracula je, iako tek povraćen, i dalje veoma moćan, te mladiće baca u provaliju, a starog Morrisa zarobljava. Kako između mladaca postoji veliki rivalitet (Hugh je besan jer je Morris izabrao Nathana za svog naslednika i dao mu čuveni bič vampirolovca), oni se razdvajaju, a vi vodite Nathana. I to je to. Cilj vam je da se izvučete iz ovog ogromnog zamka, oslobodite kako Morrisa tako i ovaj svet od Drakule (i krda njegovih potčinjenih, kraljica i polu-šefova).



Igra je klasična platforma po izvođenju, sa dodatkom oružane borbe. Nathan je naoružan vernim bičem, ali će tokom svojih avantura po Drakulinom zamku moći da pokupi još sijaset raznoraznih dodatnih oružja - od noža do svete vodice (nažalost, sa sobom možete nositi samo jedno dodatno oružje) koja će mu pomoći u uklanjanju stotinjak raznoraznih vrsta neprijatelja, uglavnom s onog sveta. Korišćenje ovih dodatnih oružja troši srca, a srca sakupljate uglavnom tako što razbijate lampe kojih ima na svakom koraku (a ponekad iz njih ispadne i nešto zanimljivije). Od neprijatelja tu su kosturi s raznim oružjima, zombiji, mumije, ali i slepi miševi, razna kreativna stacionarna odbrana, demoni, đavli, ludila... A da ni ne spominjemo šefove od kojih je, naravno, glavni Drakula. Verujte mi, ova igra (kao i sve Castlevanije pre nje) uopšte nije mačiji kašalj Đ oko poslednjeg šefa ćete se mučiti bar petnaestak minuta, i to ako ste potpuno uspešno ovladali ovom igrom! Pošto je igra Konamijeva, a još se vodi i kao akcioni RPG, možete zamisliti koliko je puna tajnih prostorija i sakrivenih predmeta (trebalo bi da lupite bičem svako sumnjivo mesto i lampu - nikad se ne zna kakav predmet može da ispadne)! A najveća od njih je tzv. Battle Arena, skup od 16 prostorija u kojima možete zaraditi preko 200,000 EXP-a! Ako preživite (tj. ako imate živaca).

Magični predmeti,





Ime: **Castlevania: Circle of the Moon**
Izdavač: **Konami**
Sistem: **PAL**
Žanr: RPG platforma





PlayStation verziji! Posebno moram da pohvalim izvrsne muzičke teme, ali i dosada na GameBoy konzolama nečuvene zvučne efekte (škripanje, glas žene koja peva) kojima je jedina zamerka što ih ima tako malo.
Castlevania je prava igra - prosto vas navlači svojim kvalitetom i igrivošću (tu je jedini minus to što je igra malo teža za početnike). Svima koji vole platforme, akcione igre ili RPG-ove (što je ogroman deo naše publike, kada se sve sabere) ova igra ne može da se ne svidi pošto je toliko dobra u svakom od ta tri aspekta!





EXP, nivoi - kao što uporno napominjem, Castlevania je i RPG. Veoma jednostavan, ali ipak RPG: vaš lik ima četiri osobine i nivo, pa kako skuplja EXP za ubistvo svakog monstruma, prelazi nivoe i povećavaju mu se osobine (efekat tih povećanja je veoma primetan - vi jače bijete protivnike, oni slabije biju vas). Drugi način da ih povećate je sledeci: ako iz nekog protivnika (potpuno randomatično) ispadne neki predmet, možete ga opremiti i to dve stvari na ruke i jednu na telo. Postoje i obični predmeti Đ potioni, protivotrovi i sl. Koji bi RPG bio potpun bez sistema magije? Castlevania ima prilično zanimljiv i lep sistem. U igri ćete moći da nađete tarot karte koje su u stvari magije. No, potrebno je da "uparujete" karte da biste zaista dobili magični efekat. Postoje Action i Attribute karte. Akcione prave neki efekat (recimo magični bič ili magične kugle koje se mogu ispaljivati), a atribut karte tom efektu daju atribut - vatru, led i sl. Veoma lepo. Postoji po 10 karata obe vrste što daje... sasvim dovoljno kombinacija.
Grafika i zvuk su u`Castlevaniji savršeni - čak i bolji nego u



Miljan Lakić

Onimusha Warlords



Šta nam, u stvari, ovaj dugo čekani ekskluzivni PS2 naslov donosi? Može se reći, dosta toga. Mešavinu fantastične grafike, naravno sa mlooooooogo crvene tečnosti i filmskim sekvencama toliko rafiniranim i spektakularnim da ćete im se sigurno vraćati više puta da biste uhvatili svaki detalj. Kako god da gledate na ovu igru, ona ostavlja dubok utisak.

I opet isto pitanje, da li je ovo nešto stvarno novo ili je u pitanju opet ista igra s tom razlikom da zombiji ovog puta izgledaju onako kako ih zamišlja na baš sasvim normalni Jamamoto?





Igrača	1

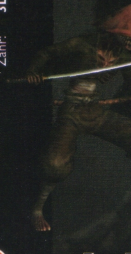
PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Onimusha Warlords
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: 3D akciona avantura

PlayStation.2

Posle skoro pet godina od prvog i osnovnog dela Resident Evila sa svojim filmskim kadrovima, tada pionirskim akcionim scenama i sati i sati lutanja u potrazi za nedostajućim elementom zagonetke, Capcomov Onimusha Warlords rasteže postojeći koncept do maksimuma; a u isto vreme pokušava da postavi novi pravac u okviru ovog žanra. I, na neki način u tome uspeva, dok s druge strane ostaje i dalje zarobljen u okvirima Raccoon Cityja.

Stvar je u tome da je Onimusha, sve u svemu, vredno i uzbudljivo iskustvo. Capcomova igra ima "priču", izuzetan sistem borbe i unapređivanja oružja i vizuelni utisak koji još niste mogli da doživite na dvojki, kao i istinski jedinstven orkestralni saundtrek.



Onimusha se proteže na mnogo nivoa i donosi takav produkcijski kvalitet da spada u sam vrh, u onih nekoliko igara koje ljudi (ili ipak preciznije, igrači) automatski povezuju u svojim glavama sa PS dvojkom kao nešto izvanredno.

The Čapri

Dosta nalik na put kojim se odvijala priča u Resident Evil serijalu, Onimusha počinje sa jednim od najjačih introa svih vremena, a zatim sledi uobičajeni "mikz" gameplaya i filmskih sekvenci. Klasičan recept za uspeh funkcioniše perfektno i ovog puta u jednoj od najboljih igara današnjice. Trud koji su autori uložili u ovu igru ogleda se već u ozbiljnosti s kojom je urađena petominutna uvodna sekvenca. Ovo je jedna od najskupljih igara ikad, napravljena od strane jedne japanske kompanije čiji samo severnoamerički budžet za marketing iznosi 10 (znači deset) miliona dolara. E, što meni neko ne da deset milijuna zelembaća za reklamu, pa prodao bih i misaoni fudbal u varijanti za PlayStation.

Kroz potpuno filmsku priču, Onimusha nam predstavlja borbu za vlast u periodu građanskog rata u 16. veku u Japanu i stavlja vas u ulogu Samanosuke Akechi-ja, mladog mačevaoca koji mora da spase princezu Yuki i koji ni ne shvata kakve ga prepreke očekuju u njegovom pohodu. Ako želite da saznate priču do detalja, moraćete lično da je propratite jer ćemo se u suprotnom previše zapetljati pa će tekst postati nerazumljiv.

Gameplay

Oni koji su igrali Resident Evil ili Dino Crisis (a ima li ih koji nisu?) će se vrlo lako navići na sistem upravljanja u Onimushi. Krstić se koristi za kretanje, kvadratić za napad, krug za apsorbovanje duša ubijenih neprijatelja, iks je akcija i otvaranje vrata, a trougao je specijalni potez. Okret za 180 stepeni se izvodi sa R2, a blok sa L1. Inventar je, takođe, klasični RE.



Velika promena se vidi u količini akcije jer je oko 85% igre akcija, a 15% avantura i rešavanje zagonetki. Ovo je, u stvari, akciona igra sa Resident Evil zamkama. Lično, vrlo pozdravljam odluku da Onimusha pređe u žanr akcione igre sa mnogo manje praznog hoda, a skupljanje predmeta je i dalje tu, ne brinite... Samanosuke i Kaede se kreću brzo u bilo kom pravcu, mogu da strejfuju (kretanje u stranu) i vrlo hitro priskaču i odstupaju. Napad se izvodi jednostavno i skoro automatski kada pritisnete kvadrat. Ako više puta pritisnete isti, izvešćete trostruki napad. Ako zadržite R1, napadate najbližeg neprijatelja, bez obzira na to da li se nalazi ispred ili iza vas. Ovo je izuzetno korisna novost, a sam sistem upravljanja je sada mnogo hitriji, a i vreme koje vam je potrebno da reagujete je znatno kraće. Do sada najbolji sistem upravljanja među rođacima (serijali Resident Evil i Dino Crisis).







Iako je Samanosuke glavni lik, igra će se automatski prebacivati sa njega na Kaede. Ona ima repertoar "ludih" ninja poteza, a i vrlo vešto barata sečivom. Za razliku od Rezija, gađanje naviše i naniže se vrlo lako izvodi uz pomoć auto aima (automatsko navođenje na metu - za one koji ne znaju). Vrlo interesantan deo igre je prikupljanje i unapređivanje oružja koje unosi malo razmišljanja jer su različita oružja različito korisna protiv različitih neprijatelja.



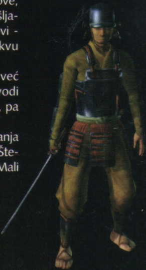
Dalje, kada oborite neprijatelja, možete osloboditi malo negativne energije na način koji neće ostaviti posledice po zdravlje neke real life osobe (čuješ Uka?) tj. fino možete zahteftati neprijatelja za pod i budite uvereni da ćete u prvih nekoliko časova igranja primenjivati ovaj potez vrlo često. Kada neprijatelja rastavite sa dušom, istu će Samanosuke apsorbovati za poene (Duša za dukate? Ej, estrado, čuješ ovo?).

Za produkcijski deo nemamo loše reči. Grafički i zvučno, Capcom je oduvek postavljao standarde, pa ni ovde nije omanuo. Jedina stvar koja malo odskače u negativnom smislu od inače fenomenalnog izgleda igre je kretanje, trčanje likova koji su pomalo ukočeni, da ne kažemo robotizovani. Klasično postavljene fiksne kamere su kao i uvek mač sa dve oštrice. Postavka fiksnih kamera je tu da bi se kreiralo što više uzbudljivih i dramatičnih scena, međutim, problem koji postoji od samog početka je da se ovako često borite protiv neprijatelja koji se nalazi iz ćoška, tako da ga vi uopšte i ne vidite. Ovo može da IZNERVIRA!!!

Uvodna animacija je jedna od najboljih ikada viđenih (da, zvuči poznato, ali kako čovek drugačije da kaže nešto ovako prosto). Uglavnom, animacije objašnjavaju radnju igre, pa ćete morati da se skoncentrišete da biste propratili radnju, jer će vam bogatstvo detalja odvući pažnju na drugu stranu. Capcom je angažovao firmu specijalizovanu za ovu temu, a pokreti su svi motion-captured. Sjajno su urađeni i izrazi lica, pokreti očiju, struktura lica, ma na sve su ljudi obratili pažnju. Likovi su detaljni BAŠ, nova generacija specijalnih efekata PS dvojke definitivno ulazi u upotrebu, te čestični efekti, te blur, te transparencija (providnost), a kako su napravili prirodne pojave, vatru, dim, voda 'oće da iscuri kroz zvučnike. Za neprijatelje, posebno bosove, se vidi da su ih smišljali neki posebni likovi - treba imati ovakvu maštu...

Zvučnu pratnju, već rekosmo ranije, izvodi Nova japanska filharmonija sa oko dve stotine članova, pa što se toga tiče, ostajemo bez reči.

I pred kraj, Onimusha se može završiti za oko 10 sati igranja što je kraće nego što nas je serijal Pritajenog Zla navikao. Šteta, stvarno bi bilo bolje za sve da igra traje nešto duže. Mali minus su glasovi jer je izgleda neko u produkciji zatajio.



A za sam kraj?

Uzmite lepo papir i olovku i zabeležite ovako...
Spisak igara koje moram da kupim zajedno sa PS dvojkom:

1. Gran Turismo 3
2. Onimusha
3. Ico

Redosled druga dva zaista nije bitan. Brrrrrrrrr-rrmmmmmmmm...

97%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

Miroslav Đorđević



Paris-Dakar Rally

Iz Acclaima, izdavačke kuće za koju smo u principu navikli da nam donosi kvalitetne naslove, stiže nam igra koja nažalost nije ni približno zadovoljavajuća, a kamoli kvalitetna. Reč je o simulaciji najduže i najuzbudljivije reli trke koja se svake godine održava na relaciji od Pariza do senegalske prestonice, Dakara. Iako je događaj koji je uzet kao osnova za igru veoma zanimljiv, sama igra nije, a razlog za to je očajna tehnička realizacija koja prosto navodi čoveka na pomisao da taj PlayStation 2 i nije baš nešto. Verujte, za svu tu nedorađenu grafiku, loše ponašanje vozila i sveukupnu zamornost zaslužni su isključivo kreatori ove igre, a ne tehničke karakteristike konzole koje, naprotiv, dozvoljavaju bajnu grafiku, zvuk i sve ostalo u šta se možete uveriti ukoliko odigrate Gran Turismo 3, na primer.



Dakle, startovao sam igru i odgledao sasvim solidan intro sačinjen od filmskih inserata sa ovog takmičenja. Kola se prevrću, adrenalin skače i ja nestrpljivo čekam da se učita sama igra. No, već na samom početku nastupa razočarenje zbog loše grafike, preosetljivih komandi, užasne muzike i, jednom rečju, u meni se rađa želja da što pre izvadim ovaj užasni disk i ubacim dražesni, fenomanalni, izvrsni GT3 (OK, OK shvatili smo da ti se sviđa GT3, u redu je - prim. ur). Grafika je nekako presiromašna, bez ikakvih detalja i objekata van staze. Da, znam da put ide kroz Saharu, ali bar neki brežuljak ili kolibica su mogli da se nađu, ma bilo šta samo da se razbije monotonija. Ovako pred sobom imate samo prašnjavi put i po neko 2D drvo pored njega, a kada sam pokušao da skrenem sa puta i provozam se po obližnjem poljančetu, otkrio sam da to nije mogućno izvesti jer kola odbijaju da prebace iz prve brzine u drugu, idu sve sporije i sporije i na kraju mi je jedino preostalo da se vratim. Znači, nema ništa ni od off-road-a. Poligoni su dobro uklopljeni i frame rate nije tako loš, ali kada igru vidite u pokretu, ona jednostavno izgleda kao da je sa Dreamcast-a, a ne sa PS2 što joj je ogroman minus ukoliko imamo u vidu koliko je PS2 grafički superiorniji od Dreamcast-a.

Mogućno je kontrolisati mnoštvo vozila koja su podeljena u četiri kategorije: motore, bagije, 4X4 džipove i još jedan tip četvorotočkaških terenaca. Od ogromnog broja vozila iz svake klase na početku vam je dostupno samo po jedno, dok je ostale mogućno otvoriti napredovanjem u turniru. Isto važi i za staze kojih ima dvanaest (svaka sa tri varijacije), a na početku vam je dostupna samo jedna.

Što se komandi tiče, one su priča za sebe. Njihiv raspored na džojpedu je uobičajen i samim tim u redu, međutim, odaziv vozila na komande je jako loš. Skretanja su preosetljiva i fizički model je nerealan. Bez obzira na to kojom se brzinom krećete, veoma oštru krivinu u ovoj igri je mogućno savladati bez kočenja samim otpuštanjem gasa što je, takođe, minus. Igra obiluje ovakvim greškama pa upravo zato i ostavlja utisak nedorađenosti. Sveopštoj lošoj atmosferi doprinosi i muzika koja je u arapskom fazonu i posle veoma kratkog vremenskog perioda počinje neviđeno da zamara i nervira.

Možda ćete se zapitati zašto igra počinje u Dakaru, a završava se u Egiptu kada treba da se završi u Parizu? Odgovor na to pitanje smo našli u Acclaimu gde se već pominje nastavak ove igre koji treba da isprati trku od Egipta do Evrope, tačnije do Pariza. Ja im najiskrenije preporučujem da nikako ne žure sa igrom već da dooobro na njoj porade i tako se iskupe za ovaj prvi deo koji svakako nije vredan pažnje i predstavlja samo još jedan pokušaj da se lako zaradi. Verovali ili ne, Paris - Dakar Rally se u inostranstvu prodaje po ceni od čak četrdeset dolara, a ja vam iskreno preporučujem da ga zaobiđete iako ga je ovde mogućno nabaviti za mnogo, mnogo manje pare. ▮

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u





Igrača	1 - 2
PlayStation 2	Kompatibilno
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

PS2 PlayStation 2

Ime: Paris-Dakar Rally
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja

PORTAL RUNNER

Satori Jo

3DO su čudan svat u svetu konzola. Ne samo da su jedna od retkih nejapanskih firmi koja je imala svoju konzolu, već su i predmet neverovatnog ismejavanja kao autori Army Men serijala igara. Pored svega, 3DO je i softverska kuća koja igre iz ismevanog Army Men serijala prodaje neverovatno dobro, pa ih zbog toga još više štancuje, svaku sledeću manjeg kvaliteta od prethodne.
Kritike na račun Army Men igara su opravdane, jer možda je prva igra bila osrednje urađena, ali sa interesantnom i originalnom idejom za to doba, ali je zato svaki sledeći nastavak srozavao igru, bilo da se radi o grafici, zvuku, dizajnu igre, priči ili igrivosti. A naslovi su samo pristizali jedan za drugim, a poneki put i više različitih odedanput. U nekom trenutku se pojavi Air Attack igra, a posle i njen drugi deo, koje su bile poprilično igrive, nimalo nalik propastima koje su izlazile pod Army Men imenom. Iz drugog serijala koji se odvojio od glavnog toka, iz igara Sarge's Heroes, Vicky Grimm, novinarka i kćerka glavnog generala dobrih vojničića se izdvojila kao lik sa potencijalom.





Tako za Playstation 2 konzolu sada Vicky G dobija samostalnu avanturu. Za one koji nisu pratili priču, protivnički general Plastro je zarobljen na kraju poslednje igre. To je ostavilo Brigitte Bleu kao jedinog negativca u svetu plastičnih vojnika. Njoj je dosadno pa rešava da osvoji nešto više od teritorije - srce narednika Sarge-a koje pripada pomenutoj heroini Portal Runnera, Vicky. Brigitte želi da se reši Vicky, ali njen plan kreće naopako, što Vicky šalje na avanturu kroz dvadesetak nivoa u pet različitih svetova.
Portal Runner je u osnovi platformska igra, ne mnogo teška, koja igrača vodi kroz mnoštvo šarenih i interesantnih svetova. Skakanje sa platforme na platformu je uglavnom ono što se zahteva da bi se napredovalo, ali ponekad treba i nabaviti po koji predmet i upotrebiti ga. Ništa što nije poprilično jednostavno, veoma usmereno na mlađe igrače. I borba je tako dizajnirana da je dostupna mlađima. Vicky koristi samostrel koji automatski nišani najbližeg neprijatelja tako da tu nema problema. Postoje različite vrste strela specijalnih svojstava i to je to.
Već na početku avanture ćete sresti lava po imenu Leo koji će ostatak avanture biti Vickyin partner. Ovo partnerstvo će biti korišćeno u svim kombinacijama, tako da ćete voditi samu Vicky, samog Lea, njih dvoje zajedno ili Vicky na Leu. U borbi, ako direktno ne upravljate Leom, možete da mu izdajete naredbe kroz L i R tastere džojpeda, što unosi malo živosti u borbu. I korišćenje različitih kombinacija ovo dvoje junaka, svake sa svojim specifičnostima, će služiti da razbije monotoniju ritma igre.
Portal Runner je prva igra posle veoma mnogo vremena koja pripada univerzumu Army Men igara, a da nije totalno đubre. Iako je očigledno pravljena za mlađe igrače, mogu je igrati svi sa uživanjem, posebno zbog oku prijatne grafike šarenih boja. Ovoj igri više i bolje od ove preporuke ne treba. Nemojte očekivati ništa specijalno, ali ono što dobijate je fina platformska igra koja će vas lepo zabaviti dok traje.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	4.0

70%

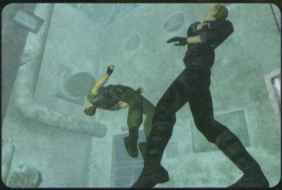
Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

Igrača	1
PlayStation 2	Kompatibilno
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

PlayStation 2
Ime: Portal Runner
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

Mihailo Tešić

RESIDENT EVIL -CODE: Veronica X



Igrača: 1

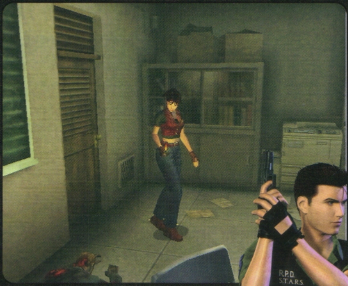
PlayStation 2: Kompatibilno

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB): 720KB

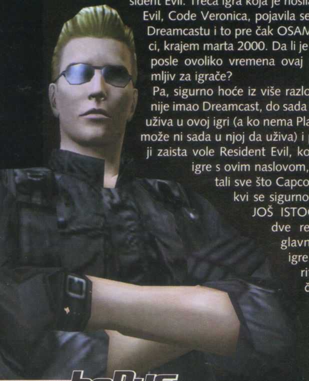
Ime: Resident Evil: Code Veronica X
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Survival horror

PlayStation 2

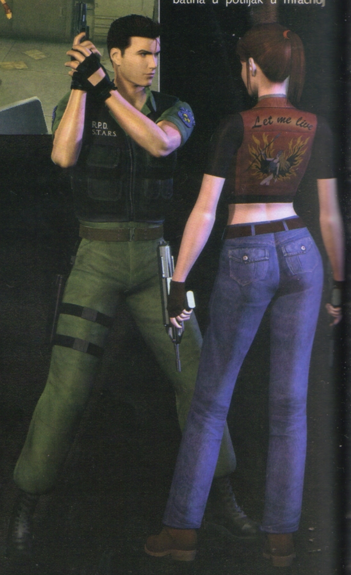
Oblast ljudske delatnosti koja se jednako ispravno može nazvati industrijom igara ali i sasvim novim poljem umetničkog stvaralaštva je odavno dokazala da nije u pitanju niakakva prolazna moda, već da je ona jedan sasvim novi činilac sveta koji nas okružuje i da je njen život tek započeo. Jedan od osnovnih pokazatelja su dela (tj. igre) koje su svojim kvalitetima osvojile tolike milione ljudi širom sveta. Kako se i celokupna istorija ljudskog roda sve više ubrzava zbog napredovanja računarskih tehnologija, kako onda i razvoj jedne delatnosti koja ne bi mogla ni da postoji bez računarskih tehnologija ne bi bio veoma brz (u odnosu na, recimo, evoluciju kojoj je trebalo koje milionče godina samo da nas natera da siđemo s obližnjeg drveta)? Šta u stvari ja drobim ovde? Pa, suština je u tome da smo tokom godina od kada smo sišli s tog drveta i počeli da se igramo na kompjuterima i konzolama bili svedoci fenomena da vrhunske igre prečesto postaju serijali, da imaju silne nastavke, prestavke, spin-offove... (to je kada nije u pitanju baš nastavak, već nešto što je inspirisano nekom uspešnom igrom/knjigom/filmom). Jedan od serijala čiji je prvi (a bogami i drugi) deo bio prava bomba kada se pojavio, igra koja je redefinisala žanr a bogami i stvorila novi je Resident Evil. Treća igra koja je nosila ime Resident Evil, Code Veronica, pojavila se prvo na Sega Dreamcastu i to pre čak OSAMNAEST meseci, krajem marta 2000. Da li je moguće da će posle ovoliko vremena ovaj port biti zanimljiv za igrače?



Pa, sigurno hoće iz više razloga. Pod 1) ko nije imao Dreamcast, do sada nije mogao da uživa u ovoj igri (a ko nema PlayStation 2, ne može ni sada u njoj da uživa) i pod 2) oni koji zaista vole Resident Evil, koji su igrali sve igre s ovim naslovom, koji bi progutali sve što Capcom izbaci Đ takvi se sigurno neće žaliti na JOŠ ISTOGA. E, u ove dve reči je sadržan glavni problem igre. Kada to uparite s onom činjenicom o pojavljivanju pre godinu i po dana, otkrili ste SVE probleme vezane za ovu igru. Ili bar njihov uzrok. No, počnimo s finim stvarima.



Mora se još jednom napomenuti ono što već i lešinari na granama znaju - priča je, pored atmosfere (koja je sačinjena od mnogih faktora, uključujući grafiku i zvuk, ali i neke stvari na koje se ne može tačno uprti prstom, ali koje bi se mogle nazvati... SVE OSTALO) ključna za uspeh ili propast neke survival horror igre. Veronica ima veoma dobru priču, dostojnu vrhunskog šund-horor-romana (što je savršeno za video igru). U ulozi ste Claire Redfield, sestre pandura Chrisa iz prvog dela, koja još bezuspešno traga za svojim burazom. Pošto se gradić Racoon definitivno pokazao kao loša opcija, Claire je rešila da svog brata "traži" na najdaljem mogućem mestu od varoši preplavljene zombijima Đ u Evropi. Tačnije, u Parizu (Eh Claire, grad svetlosti je predivan u ovo doba godine...) Dobro, postoji i razlog što ga traži baš u Parizu Đ Chris je izgleda tamo prebačen u potrazi za podacima o misterioznoj Umbrella organizaciji. Kako to već biva, Claire prebrzo dolazi preblizu istini, pa na scenu stupaju obavezni "udaljivači" Đ za početak, helikopter s mini-gunom, a za kraj (avantura u Parizu) batina u potiljak u mračnoj



ulićici. Mlađahna Claire se budi na nekom čudnom ostrvu preplavljenom mutantima, zombijima i čudesima, upoznaje još mlađahnijeg Stevea Burnsidea (još jedan lik koji možete igrati) i, na kraju (ali ne na kraju igre), čak i nalazi svog burazera Chrisa (koga ćete takođe moći da vodite). No, priča se tu još zahuktava, prevrće, otkrivaju se strašne tajne o Umbrelli i Veronica virusu, a pojavljuje se i stari zli Wesker, svačiji miljenik iz prvog dela! Za priču zaista skidamo kapu. Iako smo je završili pre godinu i nešto.



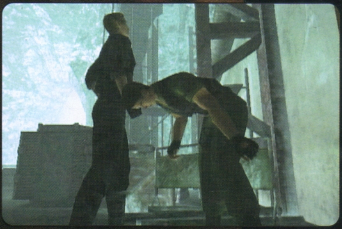
No, resto igre je malko... restovano. Za početak, stvar koja je odavno trebalo da se promeni u ovom serijalu su kontrole. OK, kao i uvek, one su stvar navike (a kada je ovo već četvrta-peta igra s ovakvim kontrolama, velike su šanse da su se provereni fanovi navikli), ali to ne opravdava njihovu iritantnost! U Resident Evil: Code Veronica X kontrole su identične kao i u prva dva dela. Da, to znači da će opet biti teškoća sa pogađanjem protivnika (a ima ih i letećih - i to ne običnih, već su to glupe vrane koje se kreću kao da su šlogirane - nepredvidivo), sa snalaženjem po ekranu, sa nalaženjem vašeg lika kada ga kamera ne hvata (događa se) i sa "nevidljivm" protivnicima (tj. protivnicima koje kamere ne hvata).

No, ipak treba primetiti da je situacija poboljšana u odnosu na Dreamcast verziju. Nivoi su primetno veći (ne toliko po dužini igranja, već su sami prostori uveličani), ima više zagonetki i animacija, što je, kada se sabere, celu igru dosta produžilo. No, pitanje je da li ćete izdržati do kraja? Osim glupavih kontrola, mnogima bi problem mogao da predstavlja i koncept "razvijanja moždanih ćelija" koji je Capcom usvojio za Resident Evil igre, a koji bi se moga opisati kao: "nađi nešto što se nalazi tri kilometra daleko i donesi ga do ovih vrata da bi nastavio dalje". Aman, ljudi. Dokle više? A u Resident Evil: Code Veronica X tvorci su izgleda i po ovom pitanju pomislili da više znači i bolje. Dodatni problem predstavlja i to što neke situacije tj. zagonetke mogu da reše samo neki likovi! (Naravno, ako ovo niste znali, možda ste upravo proveli sat i po kao Claire pokušavajući da vidite čemu služi ta gumena patkica koju ste našli ispred skladišta? Šta, niste znali da samo Steve ume da izvodi stvari s gumenim patkicama?)





I tako Đ priča dobra i duga, kontrole frustrirajuće. A atmosfera? Pa, ima svojih momenata - meni se lično sviđa taj biološki-SF-cybrhorror. Prilično je uznemiravajući, zato što je tako... moguće da se sve to dogodi. No, spomenusmo da grafika i zvuk čine dobar deo atmosfere (Ajde!). Oni u ovoj igri nisu bitno napredovali u odnosu na Dreamcast verziju. Štaviše, izuzev animacija koje su izvrsne i odlično se uklapaju u igru (a ne iskaču iz nje kao što je to slučaj s većinom animacija u drugim igrama), nema praktično nikakve promene. Jedino primetno grafičko poboljšanje je osvetljenje, tj. izvori svetlosti i senke, koji veoma lepo doprinose utisku. Ruku na srce, iako stalno pričam kako napretka nema, ipak je Resident Evil: Code Veronica X u startu bila grafički i atmosferično veoma dobra igra, sa svim pretenzijama da bude pravi vrhunski interaktivni horror film.



Zvuk je dobar (mada su po meni zvučni efekti prilično provaljeni i izanđali, iako su profesionalno odrađeni), a muzika zaslužuje pohvale zbog doprinosa koji daje atmosferi. Čak je i glasovna gluma sasvim OK, što je pravo čudo od pohvale za neku igru iz Resident Evil serijala čija je glasovna gluma uvek više podsećala na nemačku sinhronizaciju filmova za... malo stariju i probraniju publiku.

I to vam je to, dečice. Suma sumarum Đ još istog. Kada se ukloni šminka (koje ionako ima tanak sloj), kada se sklone crni Dual Šoci 2 i PS2, ova igra je isto što i na Dreamcastu. Ali, još gore je što posle nekoliko godina ovakvih igara, bez obira na skokove koje je tehnika napravila u međuvremenu a koji su se naravno odrazili i na tehničke karakteristike Resident Evil igara, ne znam da li će puno ljudi biti zainteresovano za još jedan survival horror koji u suštini ne donosi ama baš ništa novo. Makar se zvao i Resident Evil: Code Veronica X.



Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	2.5	4.0

70%

Miroslav Đorđević

MX 2002 featuring Ricky Carmichael



Već sam nekoliko puta bio u prilici da vam opisujem arkadne motokros trke, a i igre u kojima je cilj što bolje izvoditi trikove na motociklu. MX 2002 featuring Ricky Carmichael je prvo ostvarenje koje uspešno kombinuje ova dva načina igranja, čineći relativno prosečnu, ali sasvim prihvatljivu igru na tržištu. Čini mi se da nas u poslednje vreme programeri pojačano bombarduju igrama ovog i sličnih žanrova, pa je u moru konkurentskih naslova nekom novitetu ekstremno teško da se probije do vrha ako pritom ne poseduje neke novine i nesporan kvalitet. Nažalost, igra koja je trenutno pred nama ne može se tako okarakterisati, pa joj samim tim i ne predviđam preterano slavnu sudbinu, ali je izvesno da će zadovoljiti ljubitelje motokrosa bar za neko vreme.

Dakle, da počnemo. Posle klasičnog introa za ovakve igre (spektakularni skokovi i padovi + odlična muzika) ponuđen vam je izbor od nekoliko modova igranja: uobičajen exibition (arkadna trka), zatim freestyle (izvođenje trikova) i, najzanimljiviji, career. Ukoliko se odlučite za karijeru, sledeće što treba da uradite jeste da kreirate svog vozača (ili uzmete nekog od postojećih), izaberete motor i - igra počinje. Da li ćete odabrati Broka Selardsa, Rikija Karmajkla ili nekog trećeg velikana ovog sporta, verujte, uopšte nije bitno jer između njih nema nikave razlike, to jest oni se na stazi ponašaju identično bez obzira na to što im u opisu pišu različite karakteristike. Dakle, svi ti detaljni podaci o svakom vozaču služe samo šminkanju jedne sasvim prosečne igre. Čak i ako pređemo preko toga, nikako programerima ne mogu oprostiti nepostojanje razlika između motocikala, zbog čega se u kombinaciji sa pomenutom identičnošću motociklista svaki trkač ponaša isto na stazi: istom brzinom koči, ubrzava, na identičan način savladava krivine i sl. Sve staze u igri (kao i vozači) postoje i, po tvrdnji autora, dosledno su prenesene u igru. To ne mogu prokomentarisati iz prostog razloga što ni na jednom od pomenutih trkališta nisam imao prilike da budem, ali sam vrlo kompetentan da kažem da je grafika bezvezna i neizglancana, teksture pomalo zamućene i na pojedinim mestima traljavo uklopljene. Motociklista grafički nije tako loše odrađen, ali su njegovi pokreti nerealni, a i uklopljenost sa pozadinom nije bog zna šta. Nasuprot grafičkom okruženju, zvukovi u igri su sasvim u redu, a posebno mogu da pohvalim muziku koja stvarno podiže atmosferu i donekle popravlja loš utisak koji nastaje usled slabe grafike.

Komande su jedna od najvažnijih i često presudnih stvari u igrama ovog tipa zbog izvođenja trikova gde je potrebno biti veoma brz i tačan. Na svu sreću, one su solidne i odaziv vozila na njih je dobar. Zahvaljujući tome, igra dobija prelaznu ocenu i moju preporuku svim ljubiteljima motokrosa da je nabave.

Verovatno ste primetili da sam MX 2002 tokom opisa uglavnom kudio, ali da na početku i evo sada pri kraju kažem da igra i nije tako loša. Razlog za to je činjenica da u njoj ipak postoji dosta kvalitetnih elemenata, da ne kažem šminke, koja će se dopasti ljubiteljima ovakvih igara. Sve u svemu: za običnog igrača ništa više od proseka, a za moto fanatike - igra o čijoj nabavci valja bar razmisliti. ∎



Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	4.0	3.5

68%

Igrača: 1 - 2

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB): 720KB

Ime: MX 2002 featuring Ricky Carmichae
Izdavač: THC
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation 2

ARCTIC THUNDER

Satori Jo



Midway-ove konverzije arkadnih hitova na kućne konzole su mi oduvek izazivale oprečna osećanja. S jedne strane, tu je onaj adrenalinski šok čiste zabave koji se dobija prilikom igranja neke od njihovih uspešnih arkadnih igara, a s druge strane, tu je kratkoća tog osećaja i nemanje razloga da se bilo koja od ovih igara iole duže igra. Silovito i brzo, i onda ništa.

Thunder serija vožnji je, i pored kućnih konverzija, uspela da promakne pored mene. Ovo je treća igra. Originalno su sve napravljene za arkadne mašine, i svaka je dobila konzolarnu verziju. Posle igranja, glavni utisak mi je ovakav: Dođem ja u Shine, pozdravim se sa momcima i kažem da sam dobio da opišem Artic Thunder. Dok ćaskamo, oni su igru pustili, a ja uzeo džojpad u ruke. Startujem ja igru, nema baš mnogo opcija, ali najbitnija je race gde se za dobar plasman dobijaju poeni koji se raspodele na poboljšavanje sanki ili likova. Dobro. Odaberem lik i stazu i kreće trka. Držim gas. Džojstikom upravljam levo/desno. Ali, vidim ja da to i nije baš toliko potrebno. Čini se da je dovoljno držati gas. I to je to. Sanke prolaze kroz objekte, sa strane ili na





stazi, kroz druge trkače, u stvari kroz sve živo, pa i kroz moju zainteresovanost. Dok "igram", mogu da nastavim da ćaskam sa momcima i efekat bi bio isti.

Da opišem malo kao je ova igra dizajnirana, iako to uopšte nije bitno. Trka ima više različitih modova - već pomenuti race, zatim arkadni, points, battle i dva igrača. Sanke se mogu poboljšavati kao i ponuđeni likovi, a ima ih oko dvadesetak različitih. Staza ima dvanaest i veoma su interesantne, što ne dolazi do izražaja dok vozite, ali o tome čitajte u nastavku teksta. Vozači mogu i da udaraju protivnike koji voze blizu. Po stazi su pobacane ikone oružja kao i skakaonice za trikove. Trikovi se izvode automatski kada se otisnete sa skakaonice. To su ukratko detalji dizajna igre. Sada, igrivost ili njen nedostatak. U stvari, posle ove igre, pravo pitanje je: A šta je to igrivost? Kao što sam već rekao, dovoljno je držati gas i sve ostalo će se desiti samo od sebe. Sanke će prolaziti kroz predmete na stazi, pa ponekad i kroz ivice staze. Pomenute ikone su oružja čiji efekti eksplodiraju u hiljade boja i grafičkih efekata koji pune ekran toliko da se na njemu ništa ne vidi. Ipak to nije fatalno, jer se i bez njih skoro ništa ne bi videlo od konfuzije koja nastaje sa više sanki na ekranu koje prolaze kroz vas i predmete na stazi. Ovome dodajte i efekat znan iz starijih Midway arkadnih trka da kada udarite u nešto, sanke postanu providne (neranjive) nekoliko sekundi pa im ništa ne smeta. Taj efekat je pre pratio momenat statičnosti, što je umanjivalo šanse da pobedite. Ovde toga nema, ali nije ni bitno, jer šanse da pobedite ne zavise ni u kom slučaju od vas. A, ako i zavise, to nećete moći da shvatite, niti da vidite. Od sveg grafičkog haosa koji vlada na ekranu ne vidi se ni gde ste vi, ni gde su ostali trkači u odnosu na vas. Tako, kada se trka završi, ostajete zbunjeni u stilu - pa ja sam treći! Kratko treba pomenuti grafiku koja je izuzetno ružna, te činjenica da u toku igre ništa od nje nećete moći da razaznate ovde, u stvari, ide u prilog igri. Sa zvukom je slična situacija.

Iako nisam ljubitelj arkadnih vožnji kakve je Midway pravio, starije igre su ipak bile igrive. Artic Thunder to nije. Ovo je neki software koji nešto radi na Playstationu 2, ali bez ikakvog korisnog rezultata. Isto tako, ovo bi moglo da simulira rast dlake na jednom kamenu Jupiterovog meseca Evropa, a tada bi verovatno i rezultat bio korisniji nego što je sada slučaj. Ovo nije igra i moj posao se u ovom trenutku završava, jer ja sam ipak novinar za igre. ▮

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u





Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Artic Thunder
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

Uroš Tomić

SILENT SCOPE 2
Dark Silhouette





Možda do današnjeg dana niste imali vremena da se upoznate sa prethodnikom koji je svojevremenom pojavom prouzrokovao buru oduševljenja, što kod mene, što kod mnoštva mladih, kriminalnih umova, ali evo - pruža vam se prilika da tu katastrofalnu grešku vala baš ispravite. Ako niste shvatili o kom se žanru radi, u pitanju je još jedna akciona pucačina iz prvog lica koja kao osnovni periferijal koristi svetlosni pištolj.

Pošto je to još jedna prerada sa automata (coin-ops), pojedini među vama koji su imali prilike da se prošunjaju do SEGA staklenika mogli su uživati igrajući igru na svetlosnom SNAJPERU koji je specijalno konstruisan za ovu igru. Uživati? Pa kako da ne uživaš kada si dobio odobrenje od strane vlasti, Boga i naroda da ideš i da obeležiš negativca bindijem (bindi - tačka na čelu karakteristična za hindu populaciju), samo, one vrste što se stavlja samo JEDNOM u životu. Sada vi razmišljate - dobio trovač omiljeni žanr da opisuje, pa će da udari u hvalospev o "grandioznosti projekta" i "nadnaravnoj inteligenciji i oštroumnosti bogova-programera", ali ću taj deo zaobići opravši ruke jednim jedinim komentarom - dual šok kontroler kolje igrivost i atmosferu za cirka 50%.

Znate i sami da je osetljivost kontrolera faktor koji najviše oštećuje i sakati igre ovog tipa u kojima je najbitnije biti brz i precizan. Kec koji je izašao na SDC-u je jedina od igara iz pomenutog žanra koja nije bila očemerena kontrolerom zbog analogne palice koja je imala brži skrol od krstastog kontrolera (ne ključa), pa ste mogli da se prekrpite koristeći oba u odnosu na situaciju. Tu su bili i dugmići koji su mogli da uspore ili ubrzaju mod za nišanjenje, a pravo da vam kažem, i ovde su samo što koeficijent brzine kretanja nišana u snajper modu nije rešen kao na Drimkastu, tako da ćete imati inicijalnih problema sa osetljivošću analogne palice i krstića, a oni će trajati sve dok ne namestite dugmiće na najfunkcionalniji način. Ako ste me razumeli, a sumnjam da jeste (mala šala, rođeno je mrtvo, prim.aut) jer nekad samoga sebe ne razumem baš najbolje, vreme je da pređemo na radnju igre.



Po odabiru arkadne igre, moći ćete da birate između zatvorene streljane, priče i duela. Prvo je jasno samo po sebi, poslednje predstavlja duel između vas i mašine (ili drugog igrača - valjda, ne imadoh vremena da proverim), a priča je ono najbitnije na šta ću inače odmah preći. Kraljica lično je zadužila vas (jednog od dvojice snajperista, obojice Engleza) da se postarate za pretnju koju predstavlja jedna organizacija, te da eliminišete neke bandite koji su u fazonu da ruše vlast i poredak, zarađuju novce i moć, koristeći najpodlije metode kao što su miniranja, otmice, atentati... Obojica ste krajnje misteriozni i nepoznati oku javnosti, obaveštajnoj službi i samom igraču, koristite šifrovana imena, a glavna razlika između vas dvojice je drugačiji pogled i za nijansu drugačija priča. Kako to?

Ulaskom na prvi nivo videćete niz meta koje se pojavljuju na Temzi, a koje su u stvari teroristi u čamcima koji pružaju podršku sopstvenom timu. Vi se nalazite na levoj obali (ako ste izabrali Falkona), a primetićete kompjuterskog asistenta koji je markiran crvenim natpisom COM, a koji je na suprotnoj obali i trčkara uporedo sa vama. Na njega NEMOJTE pucati jer NEĆE uroditi plodom.

Svaka misija je ograničena vremenom koje vam stoji na raspolaganju i količinom života koje nosite u sebi. Kada mete, koje su inače plave, promene boju u žuto, to je siguran znak da vas je terorista uočio i da se sprema na akciju, dok će crvena boja indicirati to da ste bezmalo na nišanu. Ako ne reagujete pravovremeno, uočićete šalter na ekranu koji prati strobovanje crvene boje i nasumično pokretanje kamere u nekoliko pravaca. To je pouzdan znak da imate jedan život manje (a ne da ste u diskoteci). Vreme je zato veoma bitan faktor jer čišćenjem nivoa dobijate nagradno vreme. Ono se nadovezuje na preostalu količinu istog, a nastavlja u tom tripu i kada pređete misiju. Bilo kako bilo, vremena je sve manje, a samo vaša tačnost i kratkoročnost nišanjenja omogućavaju prolaz na sledeću particiju ili ti "segmenat". Sam izgled nivoa i protivnika je odličan, neprijatelja više-manje, dok su sredine u kojima se prašite odlične. London Bridž izgeda fenomenalno, kako deo u neposrednoj blizini tako i deo gde ste na njemu, kidajući terorističku, secesionističku, plaćeničku, kolaboracionističku bandu uzurpatora i zulumćara koji su došli da animiraju tj. repetiraju još jednu Golgotu, ne

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2
Ime: Silent Scope 2 Dark Silhouette
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

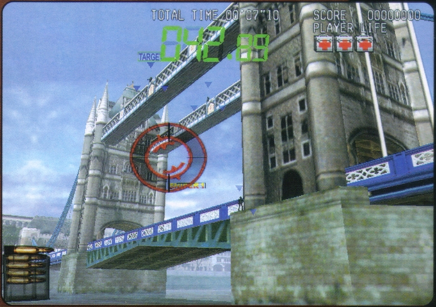
žaleći za žrtvama i kolateralnom štetom pričinjenom jednom hrabrom, malom narodu (AUH! Gori sam od vesti RTS-a u udarnom terminu za vreme AGRESIJE! prim.aut). Sledeća misija je bolja po dizajnu, a sastoji se od akcije upada u zimsku bazu, po principu - jedan ``rašuje`` na bazu (rush (žurba) - srbizovan izraz koji vuče koren iz engleskog jezika), dok drugi pruža podršku sa okolnih GUDURA. Posebno oduševljenje su kod mene izazvale misije u kojima se koristi rendgenoskopski nišan, pa svi izgledaju kao gomila kosturova...

Prvi boss sa kojim ćete se susresti je cica-mica-plamenobacačica. Svaki glavonja ima weekspot, slabu tačku pomoću koje ga možete ``odprve`` preseliti u (dži)had (a to je obično glava, odnosno čelenka), ili ga pak možete maltretirati sejući municiju po njemu. Pokreti su im polušablonizovani, tako da svakom relativno brzo možete izvaliti foru, a kada se sa curom budete sreli, obratite pažnju na njenu senku koja klizi iza zida. Ona će s vremena na vreme koristiti zaklon, ali će njena senka odavati nameru kretanja, pa ćete morati da je sačekate da istrči i stane u nameri da vam potpali pljugu ili izvrši totalnu depilaciju. Tek onda, ne imajući obzira prema osobi suprotnog pola i atraktivnog izgleda, treba pravovremeno i precizno uputiti nekoliko grama olova u pravcu međunožja, tik iznad nosa, ka seči obrva. I tako još jedno pet-šes` puta, dok ne odstrelite sve koji imaju svojstvo kraljica nivoa.

Pored ovoga moda igre, tu je još niz misija i opcija koje su valjane za razmatranje. Ipak, najbolji utisak ćete steći igrajući jedan od bilo kog režima (dueli, otvorena i zatvorena streljana, misije, borbe sa bossovima, link-igra...) uz pomoć prangije koju ja, nažalost, ovoga puta nisam imao na raspolaganju. Grafika je veoma kvalitetno realizovana, doduše, kada se uzmu u obzir mogućnosti kojima konzola raspolaže, nije to dovoljno za neku bahanalnu ocenu, ali su zato pojedina grafička rešenja izuzetna (rendgen teroriste sa oružjem u ruci koji se krije iza kutije). Zvuk je isto kvalitetan, ali ne nešto preterano jer nedovoljno odvlači pažnju od same radnje koja izaziva onaj netrpeljivi osećaj u repu kičme. Atmosfera je veoma visoka, samo da nije relativno niske igrivosti na dual šoku na kom se možda neki neće najbolje snaći (čast izuzecima), sve bi bilo perfektno. Bilo kako bilo, iako sam mnogo više očekivao od nastavka onako kvalitetne pucačine, igra na kraju nije toliko loša, pa je vi prevashodno proverite pre no što se odlučite da je ``pazarite``. Ja ću je definitivno preporučiti svima, a vi gledajte šta ćete i kako ćete.

Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u





Marko Lambeta

SPY HUNTER



Za vreme svog radnog staža u Bonusu još nisam imao prilike da prikažem neku iole pristojnu konverziju sa automata. Evo, dođe i taj dan - Spy Hunter, igra koja je pre dvadesetak godina žarila i palila po salonima zabave, dobila je svoj rimejk. I to kakav.

Vi ste u ulozi tajnog agenta koji, vozeći svoje prebudženo prototip vozilo G - 6155, treba da uništi zlu organizaciju Nostra. Aston Martin Džemsa Bonda je pravi krš naspram vaše makine. Pored klasičnih bondovskih zezalica (dimna zavesa, ispuštanje ulja) koje će samo usporiti protivnike, vaš arsenal upotpunjuje i teška artiljerija u Twisted Metal fazonu (prateće rakete, bacač plamena, elektromagnetni top).

Na početku igre "paprčio" sam gas, izbegavao prepreke, uništavao neprijatelje tek da osetim makinu. Taman kad sam pomislio da je mojoj vozačko/pucačkoj karijeri kraj, jer sam se upravo survavao u nekakvu voduraču, usledilo je iznenađenje. Moj ti se "avto" pretvori u čamac i nonšalatno nastavi da glisira po vodi. Ali tu iznenađenjima nije bio kraj. Pošto su me neprijatelji pošteno nafilovali svojim olovnim darovima, moj ti se "avto" opet pretvori i to u prelepu princezu (malko mi odlutaše misli), pardon u motocikl. On nije toliko ubojit i izdržljiv, ali je vrlo brz što je svakako vrlo korisno kad treba da se izvučete iz nezgodne situacije. Al' ne lezi vraže, vozim ti ja tako po vodi kad ti se moj "avto" po treći put pretvori, a u šta, provalite sami (ne, ni ovoga puta nije u pitanju krasna princeza). Upravljanje svakim od vozila je jednostavno, a komande su k'o slaninicom podmazane, samo se nešto teže izvodi ciljanje neprijatelja. Kad smo već kod bad



guysa, tu su helikopteri koji vas zasipaju bomb(on)ama, krvoločni bajkeri, oklopljene limuzine, itd. Kad vam se neko od njih prišunja iza leđa, poslužiće vam specijalni retrovizor, a vama ostaje da se napasnika otarasite ispuštajući malo zejtina na put, ili nekom drugom forom.

Nivoi su vrlo raznovrsni i odvijaju se na sjajno odrađenim, egzotičnim lokacijama: Venecija, Nemačka, Panama... Na

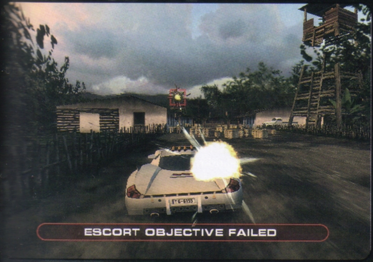


Igrača	1 - 2
Igrača	1 - 2
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: This Is Football 2002
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: RTS





Na svakom nivou potrebno je obaviti različite zadatke čijim uspešnim odrađivanjem otključavate naredne nivoe, video spotove i ostale poslastice. Vaš osnovni zadatak je da roknete određen broj Nostrinih prototipova, a sekundarni variraju od izbegavanja prepreka do sakupljanja raznih džidžabidža. Iako je vreme ograničeno, nemojte previše žuriti jerće vam tako sigurno promaći neki ciljevi. Ne zaboravite da ste u ulozi agenta, a ne reli vozača.
Na grafičkom planu igra je zadržala deo starog šmeka (npr. neka vo-



zila su preuzeta iz originalnog Spy Huntera), samo što je ružnjikava 2d grafika transformisana u prelepo 3d okruženje. Treba samo da vidite matrixoliki usporeni snimak transformacije automobila u čamac da biste skontali da su se dizajneri zaista potrudili da svoj 'lebac krvavo zarade. Muzika je u džemsbondovskom retro fazonu i sjajno dočarava filmsku atmosferu iz najboljih dana agenta 007.
Ne znam da l' zato što sam mator pa se palim na klasične retro stvari il' zato što je ova igra zaista dobra, ali meni se novi Spy Hunter jako dopao. Džems Bond šmek + Twisted Metal krljačina. Sjajna kombinacija.

Zahvaljujemo se CD klubu MediaPlay (021/44-37-88) na ustupljenom hardware-u i software-u

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.0

87%

Miljan Lakić

ICO



Najoriginalnija avantura godinama unazad, igra koju morate probati.

Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: **ICO**
Izdavač: **Sony**
Sistem: PAL
Žanr: 3D avantura

PlayStation 2

Razvijan vrlo dugo i objavljen bez pompe, Ico je pravi primer hita iz potaje (ne udarca iz potaje - zna on na koga se ovo odnosi - prim.aut). Igru su pravili momci koji su odskora pod Sonijevim okriljem, i to prvo u verziji za PlayStation!!! Međutim, kako se okolnosti na tržištu menjaju, igra je izašla u verziji za PS2 i najverovatnije neće izlaziti u varijanti za starijeg baću.

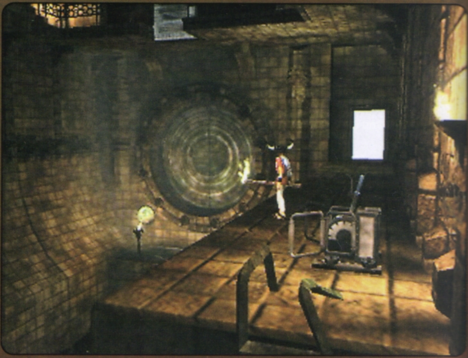
Onog trenutka kada ovu igru svrstamo u žanr klasične avanture iz trećeg lica, što ona u suštini i jeste, činimo joj veliku nepravdu. Zbog čega je to tako, pitate se. Odgovor na ovo pitanje pruža ceo ovaj tekst, mada bi najbolje bilo da ga potražite sami - igrajući ovu igru. U svakom slučaju, ovo je jedna od najzanimljivijih igara ove godine.

Po pitanju gameplaya igra je vrlo jednostavna. Najjednostavnije objašnjenje je - doći iz tačke A u tačku B savlađujući prepreke između njih. Ali, kad biste stvari gledali ovako jednostavno, skoro svaka igra ovog tipa se može svesti na ovaj koncept. Ali se zato doživljaj koji ova igra pruža skoro i ne može predstaviti na ovaj način - statičnim slikama i tekstom.

Iako počinje dužom filmskom sekvencom, kasniji tok igre se retko prekida, a i sekvence koje slede su efikasno upotrebljene da podrže tok radnje. Radnja je otprilike sledeća - Ico je dečak rođen sa parom rogova (objašnjenje za ovo možda leži u njegovom horoskopskom znaku, mada...) i prema seoskoj tradiciji kao takav mora biti žrtvovan. Tako su ga lepo posadili na đoga, odaslali u udaljeni zamak i bacili među kamene zidove. Ali, zbog neke seizmičke zavrzlame, Ico uspeva da utekne. Istom prilikom, pažnju mu privlači devojka zaključana u gigantskom kavezu za ptice (da, dosta je neuobičajenih pojava u igri). Tu se budi heroj u njemu i on preuzima na sebe da lepojki obezbedi slobodan život, slobodne izbore, uslove za rad, hleb od 13 dinara i sl...

Sve je ovo lepo predstavljeno u uvodnoj animaciji (dobro, de, sem 'leba od 13 kinti), a onda počinje igranje.

Devojka se zove Yorda i dobar deo bitnih elemenata igre se fokusira na njenu interakciju sa Ico-m. Ona nije ni približno agilna kao lepi momak sa roščićima, pa je njegov zadatak da joj omogući da pređe putanju od već pominjane tačke A do takođe pomenute tačke B, a ponekad i od B do A ili, lakše, AB implicira BA pa je možda bolje da ide samo od A do A. Ne, ne, niko nije pominjao tačku C. U stvari njegov zadatak je da spusti platformu na koju će ona doskočiti ili da premosti putanju tamo gde ona nedostaje ili da je dočeka u svoj zagrljaj prilikom doskoka. A, pazite, daleko od toga da je ovo dosadno kao što možda zvuči, već je jedan od glavnih činilaca odgovornih za tako dobar utisak koji igra odaje upravo duboka, emotivna, savršeno glatka animacija njih dvoje. Kada recimo Ico uhvati Yordinu ruku da bi potrčao sa njom, onako filmski, to stvarno i izgleda filmski, onako lepršavo, ako razumete šta hoću da kažem. Ovakav skok u kvalitetu animacije u odnosu na svoju generaciju imao je svojevremeno Prince of Persia (za one koji se sećaju ove igre). Osećaj da se nalazite u svetu koji vam dočarava Ico je jedna od najfascinantnijih stvari koje ste ikada doživeli u igri. Osećaj je nalik na čudan san - pomalo zastrašujući, pomalo divan, a zaplet je svuda oko vas. Jedini problem koji se javlja je isti kao kada stvarno sanjate lep san - prekratko traje. Da, u poslednje vreme se često susrećemo sa ovim problemom, kao da proizvođači igara namerno skraćuju





igre da bi nam, valjda, što pre naplatili nastavak. Pa na nama i neće zaraditi ;p

Ico u sebi sadrži 3D scene borbe, ali one su tu samo da bi pokazale kako ta borba izgleda u Ico-u. Borbe prsa u prsa se mogu nabrojati na prste, a i smešno su lake. U srcu, Ico je naslednik Another Worlda i Flashbacka, starih hitova sa Amige. Ovime recikliramo već rečeno. To se može navesti kao suština igre, ali u isto vreme to ne čini ni polovinu Ico-a (ajko, ajko, ajko, ae - ko se seća pesmice). Jedino bliže poređenje koje možemo da napravimo je ono sa Silent Hillom po pitanju atmosfere, ali ovde je u pitanju sasvim druga vrsta atmosfere. Dakle, spasavanje curice je glavni zadatak koji je star koliko i video igre, ali upravo u ovome leži ključ Ico-ve originalnosti. Većina vas bi se složila da su zagonetke u igrama došle u ćorsokak i da su novine po ovom pitanju vrlo cenjene. E pa to je ono što Ico ima, novosti u gameplayu.

Okoliš, tj. pozadinski elementi u igri dopunjuju vizuelni utisak. Osvetljenje (shvatićete o čemu pričam samo ako vidite ovo uživo) je majstorski upotrebljeno u većini scena, a kroz celu igru se provlači nota izmaglice koje distancira njen izgled od onog sterilnog koji možete sresti u većini 3D igara. Sami likovi su relativno jednostavno izrađeni u smislu broja poligona koji ih sačinjavaju, ali briljantna animacija im prosto daje život. Za igru gde svaki neprirodan pokret privlači pažnju (da, toliko su svi pokreti prirodni), igra spada u primere toga kako dobra strategija grafičkog razvoja proizvodi impresivne rezultate. Povrh svega ovoga, ubačena je gomila do sada neiskorišćenih PS2 grafičkih efekata pa izgled igre ostavlja stvarno upečatljiv utisak, a kompletno je produkcijski "inspirisana" kao retko koja igra. Takođe, sam dizajn objekata i likova je jako bitan, jer džaba bilo sviju tih poligona ako je sam objekat loše dizajniran. A onda, kada imamo lepo dizajniran objekat, oživećemo ga dobrim osvetljenjem, obazrivom upotrebom efekata i, naravno, položajima kamere.





Kamera je poluautomatska, što znači da je već postavljena u neki položaj, a da je vi možete korigovati - delimično - uz pomoć desne "analogije", tako da iako imate nešto autonomije, ipak autori kontrolišu prezentaciju svog sveta. Na ovaj način na određenim mestima možete videti ono što ste ostavili iza sebe, npr. pitanje koje ste prošli, a vredi li reći da u ovoj igri stvarno ima šta da se vidi. Bilo ko ko je zainteresovan da se upozna sa vrhunskim dostignućima u video igrama uopšte, trebalo bi da čekira Ico.

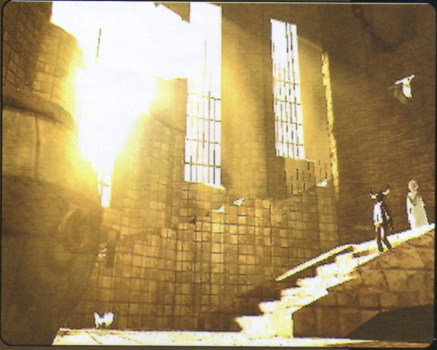
Posle onoga što radite i izgleda, red je da pomenemo i ono što čujete. I, Ico scores again! I zvuk je dobar, taman kakav treba da bude da propratí radnju igre. Zvučni efekti su iskorišćeni da pojačaju utisak prostora, u smislu toga da uz svaki zvuk čujete i detalja koji upotpunjuju sveukupni fenomenalan utisak. Jedina loša stvar sa Ico-m je što se prebrzo završava. Pa,evo pitanja - ima li igrača kome se neće svideti ova igra? Nažalost, pretpostavljamo da će biti i takvih. Ukoliko vas zanima strogo nasilje i brutalna akcija, Ico nema šta da vam ponudi. Ono što nudi mislim da i te kako želite, ali, ukusi se razlikuju.

Satori Jo kaže:

Playstation 2 se baš i ne može pohvaliti nekim kvalitetom igara koje su se na njemu do sada pojavile. Situacija je još gora znajući koliko mnogo igara je izašlo. Iskreno sam već počeo da sumnjam da će pored Konamija (sa MGS i Silent Hillom 2) veoma malo programera uspeti da u skoroj budućnosti iskoristi potencijal konzole i u isto vreme napravi dobru igru. Programeri Sonyja su to uradili, napravivši savršeno igrivu i neverovatno vizuelno uzbudljivu igru. Po stilu igranja najsličnija je starom Prince of Persia. Junak igre, Ico iz naslova, mora da reši zagonetke koje su integralni deo arhitekture zamka u kome se nalazi. Ne samo da su ove zagonetke organski deo same arhitekture, već je ta arhitektura i junak u igri sa neverovatnim odajama, predivno prikazanim, dodatno i zbog toga što u zamku sem junaka i princeze koju vodi sa sobom nema nikoga, te sam zamak preuzima ulogu jednog od junaka igre. Ico je vizuelno i po atmosferi koju pravi savršena igra, ali to ne bi bilo dovoljno kada igrivost ne bi bila na nivou. A ona to jeste i to Ico postavlja u sam vrh softvera za PS 2. Klasik.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

97%



Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

Igor Simić

TIF
THIS IS FOOTBALL 2002™



Posle kratke pauze (u prošlom broju nije bilo nijedne igre koja je simulacija sporta s loptom) vraćamo se starom dobrom fudbalu i opet će vas kolega Simić uvesti u male tajne još jedne simulacije fudbala koja će se u narednom periodu "pikati" na našim prostorima. Radi se o igri TIF 2002 koja je delimično promenila i ime tako da će se potencijalni nastavci ove igre zvati kao podnaslov ovog dela, This Is Soccer. To u principu i ne menja mnogo toga, ali se dobri stari KONAMI potrudio da igru fudbala još malo približi mladim naraštajima u SAD-u i time što je ovoga puta upotrebio njihov naziv (soccer) za magičnu igru. Posmatrajući TIF 2002, prvo što vam može pasti na pamet jeste razočaranje, jer ipak je u pitanju moćni PS 2, a igru su proizveli "magovi" iz Japana, pa se shodno tome može očekivati da igra bude MEGA, ali na našu žalost ovoga puta ništa od istorije neće se promeniti. This Is Football će ostati dobra i kvalitetna igra koja nadasve pleni svojom tačnošću po pitanju statistika i potpunom poslušnošću vaših elektronskih pulena (što ponekad može i da nervira).

Sledi prijatno iznenađenje u vidu introa u kome se pojavljuju najveće fudbalske zvezde današnjice koje su toliko dobro "urađene" da se u jednom trenutku zapitate da li su Konamijevci intro proizveli ili su nekom cyber-tehnologijom uspeli da digitalizuju pokrete i ponašanje igrača. Posle malog šoka izazvanog izvanrednim introom, vašu pažnju zaokupiće Main Menu u kome su standardne opcije koje će vam omogućiti da podesite sve potrebne parametre - Options, da pogledate svoj Trophy cabinet, da napravite timove i igrače iz svoje mašte - Custom teams, i, naravno, da odaberete vrstu takmičenja u kojem ćete učestvovati - Quick game (verujem da ćete ovu opciju preskočiti), Exibition (svima već dobro poznati mečevi koji su sve samo ne prijateljski) i COMPETITIONS mod gde ćete pre ili kasnije "zaglaviti" igrajući ovu igru. Vaše fudbalsko umeće (govorimo, naravno, o vašim virtuelnim fudbalskim sposobnostima) moći ćete da testirate na 4 nivoa težine - Amateur, Pro, World i Master class i moram da vam kažem da je za igranje na Pro nivou potrebno predznanje iz ranijih delova TIF-a, i izuzetna fudbalski kreativna mašta, jer timovi igraju tako da njihove sposobnosti u potpunosti odgovaraju realnosti. Tako je kolega Simić na Copa America u prvom kolu poražen od Brazila, u drugom od Argentine, a ostatak konkurencije se proveo kao bos po trnju osim "taličnih" Urugvajaca ... Elem, uvek uz vas biomel ... ovaj ... da, da potpuno realno, nema šta. Pored četiri nivoa težine od kojih World možete dobiti ako se silno navežbate, a o tome da igrate na Master class-u nemojte razmišljati u prvih 5-6 meseci igranja ove igre, treba izdvojiti i 10 različitih stadiona na kojima se može igrati, promenljive vremenske uslove koji mogu i da smetaju, ali umnogome doprinose ukupnoj atmosferi i Season history gde ćete uvek moći da proverite šta vam se dešavalo u toku jednog od takmičenja.

...A takmičenja su tek priča za sebe. Ponuđene su vam National season - lige 9 nacionalnih prvenstava koje su najvažnije u evropskom fudbalu. Tu su: Kalčo, Bundes liga, Premijer liga, Primera, Francuska liga, Škotska liga, Belgijska liga, Holandska liga i liga Portugalije. Da bi utisak bio kompletan, mislim da bi bilo potrebno dodati ovim ligama još samo Brazilsku, Argentinsku, Džej ligu, naravno moj omiljeni MLS i možda još neku od nižih liga Engleske, ali trenutnim izborom možete biti više nego zadovoljni. Dakle, možete odigrati ligu, Special competition - takmičenja koja su trenutno nepoznata u svetskom fudbalu i koja možete igrati samo na TIF 2002, a neka od njih su izuzetno zanimljiva - probajte Jumpers for posts ligu i igrajte je u školskim dvorištima širom sveta. Možete se okušati i protiv nekih od bivših velikih imena svetskog fudbala u Time warp ligi, ili Time warp kupu. Od modova takmičenja tu su još i International Competitions u okviru kojeg vas čekaju World cup, Euro cup, S.America cup, America cup, Africa cup i Asia - Oceania cup!



Trebaće vam puno vremena da napunite svoj Trophy cabinet i biće potrebno provesti mnogo sati uz TIF 2002, a on za to ima i realnu osnovu. Svi timovi i igrači su najbliži realnosti od svih do sada proizvedenih fudbalskih simulacija, publika i atmosfera na stadionima su izvanredni, svaki tim ima i svog menadžera tako da je ovu dobru igru moguće igrati i kao menadžeriju (izvanredan aspekt TIF-a 2002)! Upoznaćete se i sa novim Total control načinom upravljanja igračima gde nema brzog trčanja, a različitim kombinacijama tastera moguće je odglumiti penal ili faul (i isto tako biti kažnjen zbog simuliranja), udariti protivnika snažno obema nogama u predelu kuka, a možda i više, napraviti grešku golmana ... Super, ali ipak je ISS još uvek neprevaziđen!



Zahvaljujemo se CD klubu Shine (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



Igrača	1 - 8
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

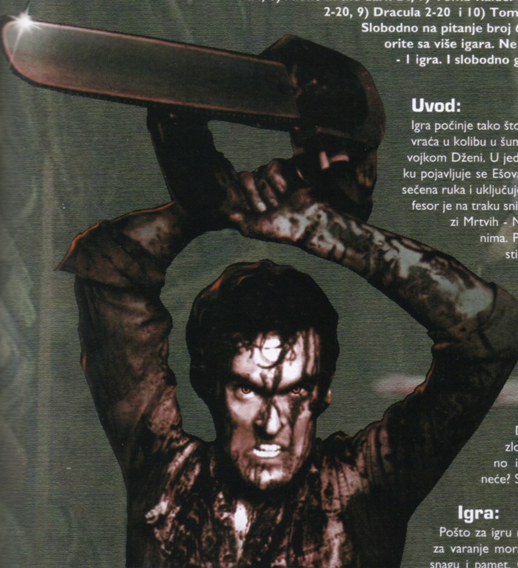
PlayStation 2

Ime: This Is Football 2002
Izdavač: Sony
Sistem: PAL
Žanr: Sportska simulacija

Kermit

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

Da bi smanjili broj pisama u rubrici "Pomagajte drugovi" a i zahvaljujući vašim glasovima uradili smo rešenje za EVIL DEAD. Igra nije preterano teška, pa ćete je taman završiti do sledećeg BONUSA i sledećeg rešenja. Za sada, po svemu sudeći to će biti VAMPIRES COUNTDOWN, a da li i kako će se menjati stanje naše male top-liste zavisi naravno - od vas. Top lista želja je tenutno ovakva: 1) Vampires Countdown-41, 2) Cowert Ops Nuclear Down-35, 3) Driver 2-26, 4) X Files-25, 5) Soul Reaver-24, 6) Alone in the dark-24, 7) Tomb Raider 3 - 21, 8) Syphon Filter 2-20, 9) Dracula 2-20 i 10) Tomb Raider 2 - 19 glasova. Slobodno na pitanje broj 6 iz naše ankete ogovorite sa više igara. Ne mora da bude 1 anketa - 1 igra. I slobodno glasajte za novije igre.



Uvod:

Igra počinje tako što se glavni junak Eš (Ash) vraća u kolibu u šumi zajedno sa svojom devojkom Dženi. U jednom nesretnom trenutku pojavljuje se Ešova ranije opsednuta i odsečena ruka i uključuje magnetofon. Stari profesor je na traku snimio neka otkrića o Knjizi Mrtvih - Necronomikonu i demonima. Pošto počinje da recituje stihove iz knjige, zlo se ponovo javlja i Dženi nestaje, a Ešu ostaje zadatak da pronađe nedostajuće stranice iz knjige koje su potrebne da se zlo iskoreni jednom zauvek. I usput naravno da oslobodi Dženi. Da li će ovaj put zlo konačno biti proterano iz naših života? Ili ipak neće? Saznajte.

Igra:

Pošto za igru ne postoje nikakve šifre za varanje moraćete da je odigrate na snagu i pamet. Čuvajte energiju maksimalno, obavezno pokupite sve pečurke i predmete koje nađete usput i naravno štedite gorivo - trebaće vam. Ako smo napisali da će vam neki demon ostaviti jednu stvar a on ostavi drugu - ne sekirajte se. Uvek ćete imati sve što vam treba da prođete dalje.



Legenda kontrolera



➠

Disk 1:

Pokupite traku za snimanje sa profesorovog stola i prikažite inventar. Napunite pištolj i zadržite sekiru kao drugo oružje. Pištolj vam za sada neće trebati. Prvo oružje vam je naravno motorna testera. Idite desno na sledeći ekran i odmah kresnite motorku - predstoji prva bitka. Taktika je da odmah krenete na demona i da ga mlatite motorkom dok se ne zaglavi u njemu, a onda ga dokusurite sekirom. Dobra stvar je što se jednom pobeđeni demon neće ponovo pojavljivati i sad imate dnevnu sobu samo za vas. Idite levo od kamina i uđite na leva vrata u spavaću sobu. Da bi izbegli borbu protrčite kroz nju, inače će mrtvaci uleteti kroz prozor i za razliku od dnevne sobe, ovi se stalno vraćaju, tačnije izlaze jedan za drugim. Ovo je dobro da se dopunite sa prvom pomoći, ali to ostavite za kasnije. Idite u sobu sa klavirom.

Na klaviru vas čeka prva stranica knjige.



Pročitajte je i saznaćete šta vas čeka. Pošto Eš ne može da svira klavir, izađite odatle kroz vrata koja stoje nasuprot prozoru. Naći ćete se u hodniku. Idite desno pa u prvu prostoruju levo. To je kupatilo. Iznad lavaboa imate ormarić i tu ćete naći vitamine. Oni vam vraćaju ener-



giju kao veliko energetsko pakovanje. Možete upotrebiti WC i olakšati se. Ko zna kad ćete opet imati priliku... Izađite i idite dalje niz hodnik. Ući ćete u kuhinju i u frižideru vas čeka sendvič. Jes' da je star nekih osam godina, ali ipak radi kao mali energetski dodatak. Pronjuškajte po desnoj strani i naći ćete i biskvit. Sad ste pokupili sve što vam treba i vreme je da izađete napolje, ali ne na glavni ulaz nego iz hodnika na zadnja vrata.

Kad izađete iz kuće, naći ćete malu kantu benzina, pajser i pečurku. Pokupite sve i idite putem nagore do šupe sa alatom. Usput pobijte nakaze, ali se ne trudite mnogo pošto se stalno vraćaju. U šupi imate sanduk u koji možete da odložite višak stvari, ali i da snimite poziciju ako imate traku. Ostavite CONVERTER, pečurku i pajser. Snimite poziciju i kresnite motorku pre nego što izađete napolje, jer vas čekaju dva demona. Idite dole pa levo oko kuće da dođete do prednjeg ulaza. Levo se nalazi grob koji se puši, a na



njemu ašov. Ne dirajte ga još, nego prođite pored kuće i uzmite benzin, pa se vratite do groba. Usput će vas napadati, ali branite se i skupljajte prvu pomoć. Sad uzmite ašov i iz groba će izaći Ešova bivša i upokojena njegovom rukom, devojka



Linda. Doduše fali joj glava al' nije bitno. Udarajte je testerom i sekirom, a kad se odmakne od vas - pištoljem. Ovaj put kad je sredite više se neće vraćati. Idite na dole na jug putem koji gleda u čelo kuće. Stići ćete do srušenog mosta na kome je jedna stranica knjige, a pored su Ešova kola. A Eš nema ključ... Idite levo od mo-



sta i nađite roštilj. Usput će vas napadati lobanje sa krilima slepog miša. Nemojte se zamarati sa njima - samo ih protrčite. Kod roštilja će vas napasti dva izviđača koje su zaposeli demoni. Taktika za borbu sa njima je da ih sređujete jednog po jednog. Na stolu ćete naći sušeno meso (mmmmm, meso) i benzina za upaljač. Idi-



te stazom desno, naći ćete municiju za pumparicu. Idite dalje desno i pored zaključane kapije pročitajte crkveni pamflet. Idite na jug i stigli ste u izviđački kamp. Spremite se za frku, puno je malih zaposednutih izviđača, neki sa noževima, a neki sa lukom i strelama. Ubijte ih sve jer ćete ovuda morati da prođete više puta. Kad ih potamanite, počeće da se pojavljuju demoni, ali nemojte se baktati sa njima jer će ih biti stalno. Skupite svu prvu pomoć i traku za snimanje. Pretražite šatore i naći ćete pismo i municiju za pušku.



Prođite kroz kamp i kamenom stazom idite do hrpe kamenja koja zatvara ulaz u pećinu. Pretražite kamenje i upotrebite lopatu za pravljenje prolaza. Unutra ćete pronaći uputstvo za izviđače i sanduk. U njega stavite municiju za pumparicu i benzin za upaljač a uzmite pečurke, CONVERTER i pajser. Pročitajte uputstvo i saznaćete kako da braon pečurke pretvorite u prvu pomoć uz pomoć CONVERTERA. Kad to odradite, snimite poziciju. Videćete da nedostaje napajanje za osvetljenje rudnika. Sad se vratite do pušećeg groba i idite stazom koja prolazi pored njega. Opet će vas napadati demoni. Staza je uska i nećete moći da prođete bez borbe. Na kraju puta pokupite kurblu za paljenje kola. Uzmite pištolj i upucajte



mrtvog lebdećeg brđanina koji će se zaletati na vas. U kuću za sada ne možete, pa prošetajte naokolo i poberite pečurke i nađite generator i buriće sa rakijom. Generator ne može da se upali bez kanapa, a rakiju uzmite al' je ne pijte ni slučajno. Pored rakijskih burića ima druga staza. Izađite na nju, pokupite benzin i idite stazom dalje. Ući ćete u demonsku šumu u kojoj su profesor i neki Ešovi prijatelji izgubili živote. Šuma je lavirint i da ne biste crtali mapu za prolaz, pažljivo čitajte dalje. Napadaće vas kosturi koji su brzi kao i Eš, izbegavajte ih koliko možete a kad ne možete - testera. Kad uđete u šumu idite levo-dole. Držite se desne strane staze - kostura ima više na levoj. Na račvanju gore-dole idite gore do kraja. Na maloj čistini ćete naći kosilicu. Sa nje skinite kanap i vratite se do generatora. Pre nego što ga upalite poberite sve pečurke u okolini. Odmah će vas mapsti dva brđanina. Kad ih sredite uz pomoć testere, pokupite prvu pomoć i traku ispred vrata. Demoni počinju da se pojavljuju pa zato brzo uđite u kuću. Odmah na ulazu naći ćete staru dvocevku. Eto vama veselja! Na podu je pismo u kom piše šta se desi-



lo sa babom. Idite levo i popnite se na sto. Upotrebite pajser i otvorite poklopac koji vodi na tavan. Čeka vas animaci-



ja u kojoj će baba da vam ispriča šta se "stvarno" desilo. Takođe ćete saznati da vam treba amajlija da bi ste je oslobodili. Daće vam ključ. Sad idite kroz vrata levo



i naći ćete časopis. Kad ga pročitate naučićete kako da crvene pečurke, benzin za upaljač i rakiju pretvarate u gorivo za testeru. Loša vest je da vas odmah napadaju dva brđanina. Kombinujte testeru i dvocevku da ih se rešite. U sledećoj sobi ćete naći još rakije i lanac kobasica - prva pomoć. Ne obazirite se na krv koje



ima svukuda i na delove ljudskih tela u burадima. Pored kamina su vrata koja vode u sobu sa pumpom. Tu je situacija još gora - krv do kolena i leševi koji vise kao šunke. Iskoristite sanduk i snimite poziciju. Proverom pumpe ustanovićete da vam fale dva dela da bi pokrenuli. Jedan već imate - kurblu. Otključajte vrata levo od sanduka. To je svinjac, a tamo vas čekaju dve demonske svinje. Testera je k'o izmišljena za njih. Uzmite drugi deo pumpe



- motor i aktivirajte pumpu. Kad se krv isprazni ukazaće se rešetka na podu. Uđite unutra i prikoljite još jednu svinju i uzmite amajliju i municiju za dvocevku. Vratite se kod babe i tu vas čeka iznenađenje - baba je demon u obliku ogromnog pauka i folirala vas je svo vreme! Nije je teško pobediti, ali ćete potrošiti puno benzina. Taktika je sledeća: uvek budite što bliže i ispod nje. Kad krene u napad promeniće boju u zeleno. Tad je ranjiva i udrite je testerom. Problem je što nikad ne znate kada će da napadne pa testera mora uvek da radi. Kad je istranžirate ostaviće vam još jednu stranicu knjige i herbicid. Siđite dole, prekoljite poslednju svinju i uzmite traku. Vratite se u lavirint kao i prvi put, ali sad na prvom skretanju idite desnogore. Kosturi su sad smešni pošto ih dvocevka uspešno sređuje jednim metkom. Na prvom skretanju idite desno sve do odvajanja puta za levo. Idite levo do računanja četiri staze. Ponovo levo do kraja. Stigli ste do dela puta zakrčenog nekim šibljem. Upotrebite insekticid i pripremi-



te se za bitku sa BOSSOM - drvetom. Relativno lako ćete pobediti i njega i to tako što ćete mu prići do samih usta. Zabijte mu testeru u usta i popravite zube. Ako



imate dovoljno hitne pomoći izdržaćete bitku. Dobićete još jednu stranicu knjige i srešćete oca Alarda, koji će vam dati ključ od vaših kola. Snimite poziciju i krenite po poslednje dve stranice Necronomicona. Olakšavajuća okolnost je što je šuma sada normalna i nema više kostura. Usput ćete naći još jednu traku. Idite samo pravo i doći ćete do kola. Upotrebite ključ. Kola će krenuti unazad i razbiti se o most i ispašće akumulator. Uzmite ga i popnite se na krov da bi dohvatili stranicu knjige. Idite do rudnika i postavite akumulator na mesto i uključite osvetljenje. Snimite



poziciju pa produžite dalje u pećinu. Čeka vas nestali vođa izviđača. Njega ne možete ubiti direktnom borbom, već morate da trčite po pećini od stuba do stuba i kad vam priđe da udarite sekirom po stubu. To će izazvati odron kamenja koje će pasti na njega. Ubićete ga posle par puta i ostaviće vam ključ. Pokupite municiju iz sanduka i ako ste propustili snimanje uradite to sad. Vratite se do kampa, pa idite do zaključane ograde gde ste našli crkveni pamflet. Pošto imate ključ, otvorite kapiju, i uđite na strelište.



Pokupite traku i još jednu stranicu. Kad je uzmete pojaviće se još posednutih izviđača raspoloženih da treniraju streličarstvo na vama. Možete da se krijete iza meta, ali svejedno treba da ih sredite. Naći ćete novo oružje - pušku. Sad konačno imate sve stranice knjige i idite do crke da popričate sa ocem Alardom. Prvo snimite poziciju pa posle pričajte sa popom, jer će vas zaključati u dvorištu crkve pa nećete moći da dođete do sanduka. Zadatak vam je da nađete drevni Kandrijski bodež. Pretražite sve kripte i to prvo sa leve strane. U prvoj je izviđački šešir, u drugoj je sadnuk. Usput pokupite nadgrobnu ploču koja svetluca. Na kraju staze ćete videti tri nadgrobne ploče, a pored jedne je Lindina majca koju ne možete da uzmete. Pređite na stazu desno i u prvoj kripti pokupite traku za snimanje i ubijte kostura. U sledećoj ćete naći malo zlo drvce. Vratite se do one tri

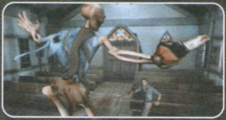


ploče i na levi grob stavite šešir a na desni drvce. Iznad poslužavnika koji je sam,

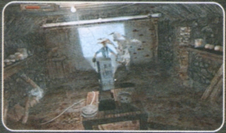


stavite četvrtu nadgrobnu ploču i otvorićete crkvu. Snimite poziciju, napunite oružje i idite u crkvu. Tamo vas čeka Eš u zloj varijanti. Da bi ste ga pobedili treba da mu priđete blizu i da ga ne pustite da

diše. Testera će kao i uvek da odradi posao, doduše uz malu pomoć dvocevke. Kad ubijete svoju zlu sliku,



ostaviće vam pojačanje za testeru. Posle animacije naći ćete se u podrumu. Pokupite traku i svu moguću prvu pomoć. Ako treba borite se sa kosturima i demonima da nakupite što više jer će vam uskoro trebati. Ne trošite municiju za pušku. Kad stignete do sobe sa projektorom, pređite



u sobu desno od platna. Pretražite je i pokupite džem od jagoda i viljuškasti ključ. Čuvajte se pare - može da vas opeče. Vratite se do projektora i videćete cev i ventil koji pušta. Zavrnite ga i snimite status kod sanduka. Čeka vas najteža bitka u igri. Bez 3 velike i 2 male prve pomoći, dovoljno goriva i municije nemojte ni da pokušavate da se upustite u borbu sa BOSS-om. Taktika za sigurnu



pobedu je sledeća: prvo pucajte iz puške, ali dobro nišanite, pa zatim iz pištolja. Kad izgubi oko 50% energije, pretvoriće se u zmijoliko čudovište opet sa 100% energije. Sad koristite dvocevku i kad potrošite svu municiju kresnite testeru.



Neće biti lako al' nemate izbora. Kad je pobedite sledi animacija i to je kraj prvog diska.

Disk 2:

Počinjete igru u Damasku. Snimite status i krenite putem uzbrdo. Verujemo da ste



poprilično prazni i sa municijom i sa energijom pa pokupite pečurku koja vas čeka na vrhu. Budite oprezni - kad prođete pored bunara napašće vas kosturi. Skloni su



foliranju i ne znate nikad kad ste ih potpuno ubili. Pojaviće se u paru i to 3-4 puta. Kad ih konačno pobijete, pokupite 3 dela koja čine mehanizam za pokretanje mosta i iskombinujte ih. Idite do kraja levo i pređite malom stazicom do visećeg mosta. Tu upotrebite mehanizam i most



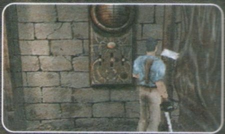
će biti prohodan. Pređite preko, ubijte



usamljenog kostura i pokupite objavu o pogubljenju Abdula Alziza. E baš njega treba da oslobodite iz zatvora, jer će vam on pomagati do kraja igre. Da bi ste ga



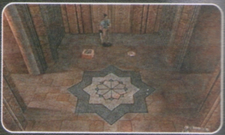
oslobodili trebaće vam eksplozivni prah, preteča baruta - beli simitar. Vratite se preko mosta do prvih vrata koja su sada otključana. Popričajte sa prodavcem i on će vam objasniti šta dalje da radite. U toj prostoriji ćete naći i dodatke za oružje. Prvo nadogradite dvocevku. Sada može da primi 4 metka i da koristi municiju od kamene soli. Potražite stazicu i naći ćete kontrolni mehanizam. Pokrenite ga i



otvoriće vam se vrata sa rezbarijama. Izađite na glavnu ulicu i pretražite tezgu sa tapiserijama. Pokupite vino (gorivo za testeru). Na štandu desno je još jedan trgovac koji će vam dati konopac, ali će se odmah pretvoriti u demona i napasti vas. Uđite kroz vrata sa ornamentima i potamanite sve živo to jest mrtvo unutra. Pokupite beli prah iskombinujte ga sa ko-



nopcem i idite kod prodavca vaših kola da vam pomogne da dovršite bombu. Daće vam kantu pa iskombinujte i nju. Kokni te ga kad se pretvori u demona i idite do zatvora i dignite ga u vazduh. Posle animacije naći ćete se u hramu. Uzmite traku i



dodatke za oružje i proširite pušku. Toplo preporučujemo da snimite poziciju. Idite desno do kraja i uđite u sobu sa astronomskim džidža-bidžama. Usput će



vas napadati neki mali demoni - žele zeke. Ne mogu da vam naškode, a uvek imaju neki poklon - k'o hepimil. Za njih vam je sekira dovoljna. U drugom delu sobe napašće vas leteći astrolog. Lak je za ubistvo i ostaviće vam ključ "Earth Key". Vratite se u glavni hodnik pa idite na suprotnu



stranu. Idite do poslednjih vrata sa desne strane. Pokupite "Guild Notes". I dalje je ista priča. U drugom delu sobe opet astronom koji vam ostavlja "Sun Key". Produžite niz hodnik do poslednjih levih vrata i upotrebite "Earth Key". Unutra su



dve lebdeće spodobe koje čuvaju ono što vam treba - "Blue Orb" - simbol Zemlje. Opasni su pa ih odradite sa dvocevkom i to jednog po jednog. Uzmite traku i simbol Zemlje. Idite opet na suprotnu stranu



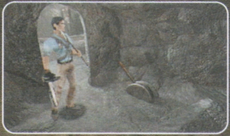
i upotrebite "Sun Key" i pokupite "Sun Orb" - simbol Sunca. Kad ga pokupite idite do sanduka, snimite poziciju pa postavite simbole na svoje mesto. Spremite se za frku - čeka vas BOSS sveštenik. Pri-



lično je opasan, ali je testera opasnija. Priđite mu blizu, jer je na daljinu prilično gadan, ali ne preblizu - taman da ga dohvatite testerom. Ako ste preblizu povrediće vas eksplozijama i munjama koje sipa oko sebe. Čuvajte se - možda je iz Šaolina, jer prilično dobro zna karate. Ali par dobrih udaraca testerom će da ga smiri. Posle animacije "poravite" zagonetku i uđite kroz vrata pored sanduka. Tu vas



čeka BOSS mehaničar. Prilično je spor i puška će lepo da ga nasekira. Ako uspe da vam priđe jednostavno otrčite na drugi kraj sobe i punite ga dalje. Nije tako teško i kad ga umrtvite proverite pumpe na drugom kraju sobe. Jedna radi, a drugoj fali ručica koja se nalazi u oružarnici. Krenite tamo i usput pokupite traku i potamanite žele-zeke. U maloj sobici pomerite ručicu i spustiće se most koji vodi do



zamka. Snimite poziciju a i ne morate jer je sledeći sanduk odmah u zamku. Idite u zamak i posle animacije pogledajte suprotni zid sa slikom i desni zid sa lancem kome nedostaje kuka. Idite levo i spremi-



te dvocevku i upokojite 4 kostura. Pregledajte ormariće. Idite opet levo i koknite kostura koji će vam ostaviti kuku. Naći ćete i eksere koji se ispaljuju iz pištolja - fina municija nema šta. Vratite se i namestite kuku pa uđite u još jedan hodnik. Uđite odmah na prva vrata. To je oružarnica. Tu je treći sandučić sa dodacima i nadogradite pištolj da može da ispaljuje eksere. Idite uz stepenice. Upotrebite



dvocevku i "posolite" kostura i pokupite ključ sa lobanjom. Vratite se do hodnika i otključajte kapetanove odaje. Tu ćete naći zabeleške o nekakvom oklopu i njegovoj slabosti - nagloj promeni temperature. Zapamtite to i uđite na druga vrata. Tu je BOSS kapetan koji nije problematičan. Samo ga saterajte u ćošak i "odradite" testerom". Pokupite kalup koji će



vam ostaviti i vratite se u oružarnicu. Usput potamanite demone i pokupite crvene pečurke i prvu pomoć. U oružarnici pogledajte levi sto. Upotrebite kalup i dobićete ključ. Idite opet na terasu i upotrebite ključ na kontrolnoj tabli kojom se kontrolišu kotlovi. Levi kotao će se zaglaviti pa idite do njega i uzmite iskrivljenu šinu. Vratite se u oružarnicu pa u hodnik. Izađite u veliki hodnik pa kroz suprotna vrata u sobu. Rešite se dva kostura i uđite na desna vrata koja su sada otključana. Odeljajte preostale kosture (dvocevka je čudo) i uđite na poslednja vrata. Ta soba je prepuna mačeva i sablji. Ako vas brine



šta od toga da uzmete, kostur će vam pomoći. Kad ga ubijete ostaviće vam čekić. Vratite se u oružarnicu, stanite pored nakovnja i kombinujte šinu i čekić. Eš će ispraviti krivu šinu i sad je namestite da se kotao postavi na svoje mesto. Pre postavljanja šine snimite poziciju jer će smotani Eš da padne dole i počeće borba sa novim BOSS-om - demonskim oklopom.



Ova borba je slična sa vođom izviđača, ali je jednostavnija. Povucite lanac koji visi blizu vas da se kotao napuni vrelim uljem, a zatim trčite na drugu stranu da drugi napunite vodom. Opet idite do prvog pa prospite ulje na poludeli oklop pa trčite do drugog i polijte ga vodom. Posle dva "tretmana" toplo-hladno oklop će pući, a Eš će zaraditi nov dodatak na svojoj testeri. Iz sobice uzmite traku i ručku za pumpu, snimite poziciju i vratite se do akvadukta i pumpi. Namestite ručku, i posle animacije koja sledi čeka vas borba sa novim BOSS-om Fungus-Humungus-om,



velikom pošizelom pečurkom (liči na pečurku, a da ali je - koga briga). Stanite tačno ispred njega između ruku, jer tako ne može da vas udari i zna se - brm, brm - motorka. Kad ispari, otključaće vam se vrata. Posle animacije naći ćete se u laboratoriji. Eto veselja, gomila žele-zeka kamikaza i gomila poklona. Čuvajte se zelenih, jer oni ipak mogu da vas povrede. U sobici desno ćete naći svoj davno izgubljeni deo - posednutu ruku koju je Eš prošli put odsekao testerom. Sa stola pokupite rakiju i prođite kroz portal koji sa

da svetli. Opet animacija i nalazite se u biblioteci. Tu vas čeka knjiga čini. O'la-



dite dva čuvara i pokupite baklju. Upalite je na već upaljenoj u dnu stepenica i popnite se pa je stavite na mesto. Siđite dole do knjiga koje svetlucaju i gurnite ih nazad sledećim redom: 2, 4, 1, 3. Otvorili ste tajnu odaju gde se nalazi knjiga i poslednji sanduk u igri (da li je možda kraj blizu?). Pokupite knjigu i traku, uzmite iz



sanduka sve što ste ostavili u njemu i snimite poziciju poslednji put. Kad se vratite kroz portal čekaće vas Alziz i još jedna animacija. Odmah iza toga - naravno BOSS. Opet vi tj. Eš u svom lošem izdanju. Nalazite se u katedrali mrtvih, nekoj vrsti limba - sveta između sveta živih i sveta mrtvih. Samog sebe, tj zloću ćete lako pobediti. Kresnite testeru, udarite jednom i povucite se unazad. I tako sve dok ga ne ubijete. Ako to uradite kako treba nećete izgubiti nimalo energije. Samo mu ne okrećite leđa i ne dajte mu vremena da vas napadne. Kad ga pobedite iz njega će se izvući poslednji BOSS. Dal' je crv ili zmaj nećemo saznati a nije ni bitno. Bitno je kako ga utamaniti. Nije lako ni prosto al' nije ni nemoguće. Ne žurite, ostanite sakriveni iza debla koje



svetluca, jer ste tu sigurni. Da bi ubili BOSS-a treba da "isključite" svetlucajuća debla kojih ima 4. Pečurke će rasti na sve strane tako da ćete imati dovoljno energije. Ali pazite, dok pretrčavate od debla

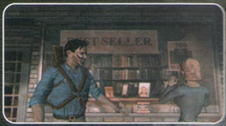


do debla, BOSS će vas obavezno jednom udariti nekakvom munjom. To ne možete izbeći pa se lečite stalno. Kad isključite poslednje deblo imate par sekundi da dođete do crva i ta ga mlatite testerom. Posle par udaraca bežite iza drveta i ponovite postupak jedno 4-5 puta. Kad ga pobedite, zavalite se, dignite noge na sto



i odgledajte završnu animaciju. Da li mi se čini ili je u pitanju najava za još neki nastavak? Čuće se. ■







STROGO POV.

Alone In The Dark 2

Cheat mod

U glavnom meniju pritisni L1, L2, Levo.

Klonoa 2: Lunatea's Veil

BONUS nivoi, promena lika ...

Igraj kao Mometsuto
Uspešno završi igru da otključaš Mometsuto-a.

Bonus nivoi
Sakupi svih šest zvezdica na nivou da dobiješ lutku. Bonus nivo će se otključati nakon što sakupiš osam ili šesnaest lutkica.

Muzički test
Uspešno završi ostale nivoe da otključaš pesme u opcijama muzičke kutije.

Galerija slika
Uspešno završi fairground nivoe da otključaš opciju za galeriju slika.

Plasma Sword

Promeni lik

Napomena: Drugi naslov je Star Gladiator 2: Nightmare Of Blisten.

Igraj kao Kaede
Na ekranu za izbor karaktera odaberi Rain, zatim pritisni Dole(2), Levo(2), Gore.

Igraj kao Rai-On
Na ekranu za izbor karaktera odaberi Byakko, zatim pritisni Gore, Dole, Levo(2), Desno, Levo, Gore.

Igraj kao Evil Gamof
Na ekranu za izbor karaktera odaberi Gamof, zatim drži Start i pritisni A.

Alien Front Online

Fog mod

Startuj novu igru i ukucaj "FOGFOGFOG" kao ime.

Team Buddies

Municija i energija za male drugare

Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvono.
Napomena: Šifre se resetuju kada pređete nivo.
Pauziraj igru, zatim drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni:
Preskoči nivo - O, □, X(2).
Nevidljivost - X, △, □, O.
Neograničena municija - O, □, △, X.
Dopuni energiju tima - △(2), X(2).
Dopuni municiju - X(2), △(2).
Prvo specijalno oružje - △, X(3).
Drugo specijalno oružje - X(3), △.
Teško naoružanje - △, X, □(2).
Jetpack - □(2), △(2).
Raketne čizme - △, □(2), △.
Lako sklapanje pištolja - O(2), X(2).
Lako pravljenje drugara - O(2), X, O.
All crates powered-up - O, X(2), O.
Instant shape building - □(2), O(2).
Base indestructible - X, △(2), X.
Životinje ne napadaju - O, □(2), O.
Veliko stopalo - △, □(2), X.
Veliko oružje - △, O(2), △.
Otključaj sve nivoe i svetove - △, O, □(2).
Otključaj sledeći svet iz info panela u Rotundi
U info panelu, drži L1 + L2 + R2 i pritisni R1.

LMA Manager 2001

Kakva prevara!

Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Šifru ukucaj kao ime:
£500 miliona - "FILTHY RICH"
Porast rejtinga na 90% - "SUPERSTARS"
Bez bukinga - "BLIND REF"
Brzo lečenje povrede - "POTIONS"
Brzo građenje stadiona - "NO CONSTRUCTION"
Pobedi u svakoj igri - "LUCKY STREAK"
Najbolji tim i taktike - "EASY LIFE"
Besplatni transferi - "YOU THE DADDY"
Brzi igrači - "AMPHETAMINE"
Agresivni igrači - "HARD AS NAILS"

DARK Angel

F-Zero: Maximum Velocity

GB ADVANCE

Pa da počnemo sa Advansom!

Ekran sa šiframa
Na ekranu za izbor mašine u grand prix modu, pritisni L, R, Start, R, L, Select.

Jet Vermilion auto
Idi u selekciju mašina u grand prix modu. Pritisni L, R, Start, R, L, Select da vidiš ekran sa šiframa. Idi na Nintendo Japan web site i ukucaj tačno svoje ime koristeći tastaturu sa ekrana, zatim klikni na "Confirm" dugme. Dobićeš šifru koja će ti omogućiti da dobiješ top secret Jet Vermilion auto. Unesi tu šifru u svoju igru da otključaš auto. Postoje još dva načina za otključavanje Jet Vermilion automobila. Jedan je da otključaš sve ostale automobile i završiš championship mod 255 puta. Drugi je da završiš sve epizode u Master Class sa svim ostalim trkačima.

Sly Joker auto
Osvoji Pawn, Knight i Bishop staze na standardnoj težini igranja da otključaš Sly Joker auto.

Falcon MK-II auto
Osvoji bilo koji set staza na expert težini igranja da otključaš Falcon MK-II auto.

Fighting Comet auto
Osvoji Pawn, Knight, Bishop i Queen staze na master težini igranja da otključaš Fighting Comet auto.

Silver Thunder auto
Osvoji Queen staze na expert težini igranja da otključaš Silver Thunder auto.

Stingray auto
Osvoji Pawn, Knight i Bishop staze na expert težini igranja da otključaš Stingray auto.

Silence: Open C
Dovrši linkovanu igru sa drugim Game Boy Advance-om koristeći samo jedan kertridž.

Master težina igranja
Osvoji Pawn, Knight, ili Bishop serije na expert težini igranja u grand prix modu da otključaš master težinu za te serije.

Demonstrativni mod
Na naslovnom ekranu pritisni Select.

In-game reset
Za vreme igre pritisni Select + Start + A + B.

Obriši snimljenu igru
Drži L + R i uključi Game Boy Advance. Selektuj "Yes" na brzinu, da obrišeš snimljenu igru.

Dark Angel: Vampire Apocalypse

PS2 PlayStation 2

Trikovi za brzi rast al ne kose

Porast intelekta - Ukucaj "COMPUTERS" kao šifru.
Porast istraživanja - "SOCCER"
Porast snage - "MARTIALARTS"
Porast energije - "MOUNTAINBIKING"

Dynasty Warriors 2

PS2 PlayStation 2

Napomena: Ima i drugi naslov - Shin Sangoku Musou.
Svi likovi
Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.
Na naslovnom ekranu pritisni □, R1, □, R2, □, R2, □, R1 da otključaš svih 19 skrivenih generala. Pritisni □(2), L1, L2, R1, R2, □(2) na naslovnom ekranu u japanskoj verziji igre.

Svi Shu generali
Na naslovnom ekranu, pritisni □(2), R1(2), □(2), R2(2) da otključaš Ma Chao, Jiang Wei, Liu Bei, Zhuge Liang i Huang Zhong. Pritisni □, R1(5), R2(2) u japanskoj verziji.

Svi Wei generali
Na naslovnom ekranu pritisni □(4), R2(2), R1(2) da otključaš Cao Cao, Xiahou Yuan, Zhang Liao i Sima Yi. Pritisni □(3), L1(2), L2(3) u japanskoj verziji.

Svi Wu generali
Na naslovnom ekranu pritisni □(2), R2(2), R1(2), □(2) da otključaš Taishi Ci, Sun Jian, Sun Quan, Lu Meng i Gan Ning. Pritisni □(2), L2(4), L1(2) u japanskoj verziji.

BGM Test opcija
Na naslovnom ekranu pritisni L1(3), R1(3), L2, R2. Izaberi "Sound" selekciju u meniju sa opcijama, zatim selektuj "BGM Test" da čuješ sve pozadinske melodije. Pritisni R1(2), R2(2), L1(2), L2(2) u japanskoj verziji.

Otvaranje Edit opcije
Na naslovnom ekranu pritisni R2(3), L2(3), R1, L1. "Opening Edit" selekcija će biti otključana u meniju sa opcijama. Ili, uspešno završi musou mod sa svim likovima osim sa Dong Zhuo, Diao Chan, Lu Bu, Yuan Shao i Zhang Jiao-om. Pritisni L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 u japanskoj verziji.

Free mode side selekcija
Na naslovnom ekranu drži △ i pritisni R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 da otključaš free mode side selekciju.

Dopuni energiju
Pauziraj igru, izaberi save opciju, zatim ponovo igraj bez snimanja.

Alternativna promotivna sekvenca
Uspešno završi musou mod sa bilo kojim likom.

KKND: Krossfire

Mod za varanje

Za vreme igre drži L1 + R1 + R2 + L2 i pritisni Start da vidiš meni sa pauzom. Zatim selektuj "Display Password" opciju i pritisni Levo, O, □, Desno, X dok se ne prikaže sledeća šifra. "Cheats" opcija će se pojaviti u meniju sa pauzom. Selektuj tu opciju za extra novac, nevidljivost, bez pokrova, kao i opcije brze pobede...

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
Evolved	
The Guns Of Navaho	HHQQQ4
The Spiders Lair	HUQQQI
The Seven Samurai	HDQQQS
The Rabbit Warren	HLQQQZ
The Birds	IQQQHZ
I'll Be Your Friend	IVQQUZ
Supply Run	IAQQGZ
Napalm Sunday	IGQHGZ
The Wall Of Death	ILQHLZ
Dam It Janet	JUQFLZ
Take The Tower	JDQ6LZ
Aerial Supremacy	JCH6LZ
Operation Donut	JKU6LZ
End 2 Robots	KVG6LZ
End 2 Symmetrics	K8GLLZ
Preživeli	
The Great Escape	DTSQSB
Hide And Seek	DUSQSI
Let's Get Technical	DBSQSS
Kamikaze Squad	DJSQSZ
Phoenix River	ESSQGZ
Impending Annihilation	ETSQUZ
Charlie Don't Surf	EOSQHZ
Convoy	ENSQJZ
This Ain't Avalon	EJSHJZ
Robots Must Die!	FGSUJZ
Heavy Weapons Operation	FISGJZ
First To The Middle	F3SLJZ
Con Air/ Special Delivery	FNGLJZ
Strike Three	GSULJZ
Death To The Freaks	GIHLJZ
Serija 9	
Driving Miss Daisy	L4IQ14
Gopher Hunt	LIIQII
Divide And Conquer	LQIQIQ
Checkpoint Charlie	LZIQIZ
Highway To Hell	MIIQ4Z
Bridges Of Mad Son County	MBIQIZ
Ring A Rosie	MPIQQZ
Grapes Of Wrath	M9IQZZ
The Glue Lagoon	MZIHZZ
Mutants Off-Line	N4IUZZ
Walls Of Jerry Co	NNIGZZ
Islands In The Stream	NFILZZ
River Runs Through It	N94LZZ
Ground To Air	OIILZZ
Survivors Go Home	OJQLZZ

GRAN TURISMO 3 A-spec



Gran Turismo 3: A-Spec

Konačno

Profesionalni mod
Selektuj arkadni mod, zatim posvetli "Hard" selekciju na ekranu za izbor težine igranja. Drži L1 + R1 dok se ne promeni u "Professional".

F090/S Indy auto
Nadogradi Lancer Evo do maximuma i dovrši Super Speed Way Endurance (oko 1 sat i 5 minuta). Pobedićeš F090/S Indy Car (sjajna brzina i upravljanje) sa dodatkom od 200,000 kredita.

Podizanje prednjeg kraja na Escudo i GT40
Postoji način da se Escudo-u i GT40 podigne ceo prednju deo. Upotrebi sleldeće šifre i vozi svoj auto na test stazi. Na oko 230 mph prednji kraj će se podići.

Serijske nagrade
Serijske nagrade (tj. automobili) nisu čista slučajnost. Pritisni X za auto koji ima veliki crni krug koji blica, za slučaj da će biti izabran za nagradu za pobedu u tim serijama. Tajming je veoma tesan s obzirom da se ovaj crni krug pojavi ispod kola na samo pola sekunde. Ako ste suviše spori, biće izabran neki drugi auto sa crnim krugom.

Lako dodavanje konjske snage
Kada uzmeš auto, promeni ulje. Konjska snaga će se povećati za najmanje 10 i koštaće samo 250 kredita.

Brza lova sa memo karticom
Napomena: Dve memo kartice su predviđene za ovaj trik. Pošto osvojiš oko 200,000 kredita, odaberi auto kao što je Mitsubishi 3000 GT. Nadogradi ga do maximuma. Ovo će te skoro sasvim dekintirati. Idi kući i snimi ovaj auto na memo karticu u slot 2, zatim se vrati na naslovni ekran i učitaj svoju poslednju igru sa memo kartice slot 1. Ovo će ti povratiti novac, tako da se možeš vratiti kući i nastaviti sa slota 2. Auto na koji si potrošio sav kredit, sada će moći da se kupi po sniženoj ceni.

Brze pare
- Idi na Super Speedway u Beginner League i nastavi da voziš isti nivo za brze pare.
- Idi u Beginner League i vozi u NA da osvojiš 5,000 kredita.
- Ako imaš dobar auto idi u Amateur League i vozi u NA za 10,000 kredita.
- Ako imaš zaista dobar auto idi u Amateur League i vozi u GT All-Stars da osvojiš 25,000 kredita. Napomena: Kupi jeftinije gume.
- Uzmi brzi auto i vozi Speedway u Final Series Race u Beginner League za 10,000 kredita.

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

Demo nivo

Na početku, u sobi sa cevima, gde birate igru koju želite da igrate, pritisnite Select da bi ste igrali "Easy Mode".
Kada se pojavi naslovni ekran držite kursor za gore, taster Select i B - tim redom. Nastavite da držitesve dok se ne promeni ekran da bi ste igrali demo.

Shrek: Fairy Tale FreakDown

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
Shrek	
Village	SMHTVKCQR
Dungeon	TQDFNHGGM
Swamp [*1]	TFGKWLSJJ
Dark Forest [*2]	KDNBQGKVY
Bridge [*]	KWJPYXCQC
Castle [*4]	YNNHLBMBY
Thelonius	
Village	LRSVGTLXM
Dungeon	YFSVGTLXK

*1: Ova šifra otključava i Gingerbread Man.
*2: Ova šifra otključava i nevidljivost.
*3: Ova šifra otključava povećanje brzine.
*4: Ova šifra otključava i Dragon i povećanje snage.

Ooga Booga

Da lakše pobedite

Čarolija za mine
Ukucaj "KABOOM" da otključaš čaroliju za mine. Ili, uspešno završi plemensku potragu.

Kontroliši pobednički status
Pri pobedi ili na listi bodova pritisni A, B, X, ili Y ako si pobednik u rundi i vođa u meču, da držiš pod kontrolom svoj pobednički status.

Super Mario Advance - jos vise

Svet 4-2 warp
Uzmi napitak u drugom delu nivoa, iz jedine vaze. Uđi kroz vrata u World 6-1.

Svet 4-3
Upotrebi Princezu u World 4-3. Zamak će se pojaviti kada pređeš jezero. Ne ulazi u zamak, već leti dalje preko jezera da nađeš drugi deo zamka.

Svet 5-3 warp
Kad uđeš kroz prva vrata upotrebi Luigi-ja da nađeš vazu na vrhu. Tu se nalazi i napitak. Uđi kroz nova vrata i upotrebi vazu da upadneš u World 7-1.

Svet 6-3 prečica
U World 6-3, popni se uz lozu ili idi kroz vrata da stigneš do sledeće oblasti. Zatim, idi levo sve dok ne vidiš da je glava lika nestala. Počni da skačeš u levo. Nastavi da ideš dok ne dođeš do vratar. Uđi kroz njih i naći ćeš se na oblaku. Skači sa oblaka na oblak dok ne ugledaš vrata, pa uđi kroz njih.

Broj 11
007 Racing
Army Men: Sarge's Hereoes 2
Crash Team Racing
Dave Mirra Freestyle BMX
Deathtrap Dungeon
Looney Tynes Racing
Mortal Combat Triology
Motal Combat 4
Nuclear Strike
Spec Ops: Stealth Patrol
Syphon Filter 1
Test Drive 6

Broj 12
Ford Racing
GEX 3: Deep Cover Gecko
Grand Theft Auto
Grinch
Medal Of Honor: Underground
Soviet Strike
Twisted Metal 3
Twisted Metal 4
X-Men: Mutant Academy

Broj 13
Abe's Exodus
Ace Combat 2
Casper
Clock Tower 2: The Struggle Within
Contra: Legacy Of War
Cool Boarders 2001
HUGO: Quest For The Sunstones
Legacy of Kain: Soul Reaver
Lego Rock Raiders
Medi Evil 1 (PAL)
NFS: Porshe Unleashed
Return Of The Gecko
Skullmonkeys
Tomb Raider 3
Wu Tang: Shaolin Style

SEGA DC

Broj 1
Sega Rally 2
Virtual Fighter 3tb

Broj 2
Sonic Adventure
Vigilante 8 2nd Offence

Broj 3
Blue Stinger
Fighting Force 2
Hydro Thunder

Broj 4
Crazy Taxi
Zombie Revenge

Broj 5
Marvel vs Capcom
Ready 2 Rumble

Broj 6
4 Wheel thunder
Chu Chu Rocket
Resident evil: Code Veronica
Space channel 5

Broj 7
Legacy Of Kain: Soul Reaver
Sega Rally 2
V-Rally 2
Virtua Tennis

Broj 8
Bust-A-Move 4
Dead Or Alive 2
F355 Challenge Passione Rossa
Sega GT
Sword Of Bersek
UFC

Broj 9
Aero Wings 2: Airstrike
Air Force Delta
Dynamite Cop
Ecco The Dolphin
Quake 3: Arena
San Francisco Rush 2049
Test Drive 6

Broj 10
Armada
Gundam Side Story 0079
Hidden And Dangerous
Metropolis Street Racer
Shenmue
Toy Commander
Trick Style

Broj 11
Aero Wings
Cannon Spike
Carrier
Rayman 2: The Great Escape
Sonic Shuffle
Tokyo Xtreme Racer 2
Tomb Raider: The Last Revelation
Xtreme Sports

Broj 12
Dino Crisis
Draconus: Cult Of The Wyrm
Grinch
NBA2K1
Phantasy Star Online
Wild Metal

Broj 13
Fighting Vipers 2
Fur Fighters
Unreal Tournament

GB Color

Broj 1
Smurf's Nightmare
Super Mario Brothers Dlx

Broj 2
Chase HQ
James Bond 007
Pac Man
Tarzan

Broj 3
A Bug's Life
Antz
Bust-A-Move 4

Super Mario Advance

Super Mario Advance

Sve sve al bez Maria ništa

Yoshi mod
Uspešno završi celu Super Mario Brothers 2 igru da otključaš Yoshi mod. Nema potrebe da skupljaš sve crvene novčiće da bi otključao Yoshi mod. U Yoshi modu, moraš pronaći 2 Yoshi jajeta sakrivena iza vrata sa napitkom. Tu su 2 jaja za svaki nivo.

Bald Birdo
Uđi u deo igre gde se boriš sa Birdo-m. Skoči na njenu glavu i pritisni B, kao kad skupljaš povrće. Pokupićeš njen Luk.

Extra srca
Pronađi gigantskog neprijatelja i gađaj ga srcima. Ne bacaj ih preko ivice ili u neprijatelja. Srce će iskakati iz njih. Ovo možeš raditi koliko god hoćeš puta ako ih ne ubiješ.

Laki novčići
Kad koristiš magični napitak da pokupiš pečurke, ne uzimaj okolno povrće (novčići u magičnim vratima) odmah. Već pronađi lokaciju na svakom nivou na kojoj ima najviše povrća na jednom mestu. Spusti magični napitak i uđi kroz vrata. Pokupi što više novčića. Ponovi ovo jednom, nakon što uradiš nešto što će povratiti magični napitak (recimo penjanje uz vinovu lozu, spuštanje niz cev ili ulazak kroz vrata).

Extra životi
U bonus rundama, drugi simbol u prvom slotu je umek višnja. Uvek možete dobiti prednost od jednog života po novčiću.

Super Mario Advance - jos

Svet 1-1 brzi kraj
Na World 4-1, osvoji Princezu. Popni se uz lozu i idi levo. Trči i odleti do tajnih vrata. Uđi kroz njih i upotrebi bombe da razneseš zid. Zatim, skoči preko vrha ekrana i trči levo.

Svet 1-2 prečica
U World 1-2, selektuj Luigi-ja, uzmi ćilim i sleti na zemlju. Umesto da uzmeš ključ pokupi Ninju i baci ga ispred vrata. Zatim, sprmi se za skok i čakaj da on skoči visoko. Ako dobro uradiš pronaćićeš brdo. Zatim, pored prvih, uđi i na druga vrata da se boriš sa Boss-om.

Svet 1-3 warp
Na kraju spoljnjeg dela nalazi se objekat vaze. Ako sačuvaš crvenu tečnost iz boce i ubaciš je tamo, sići ćeš dole. Uzmi napitak iz zadnje vaze (prođi vrata) i baci ga. Uđi na nova vrata u World 4-1.

Svet 3-1 laki novčići
U World 3-1, upotrebi Toad-a, zbog njegove moći. Spusti se niz vodopad na platformu gde su vrata. Uđi kroz njih i uzmi magični napitak. Baci ga bilo gde, gde ima niz novčića. Uđi na ova vrata i uzmi što više novčića. Izađi kroz vrata koja si upotrebio za ulazak, zatim se vrati i ponovi još jednom.

Svet 3-1 warp
Kad uđeš na prva vrata idi niz hodnik. Tu je parče zemlje sa drugim vratima. Dok si u prolasku kroz vrata, idi do kraja i počni da skupljaš korov. Ako želiš puno novčića jednostavno ga odbaci tamo gde si ga našao. Ako hoćeš "warp", samo ga baci kod objekta sa vazama.

Svet 4-2 extra životi
Postoji Giant POW na ovom nivou. Upotrebi ga da uništiš sve male "porcupinese" oko tebe. Popni se uz lozu i vrati se dole. Žrtvuj energiju da stigneš do POW i poubijaj ih ponovo. Vrati se gore i uzmi srce držeći Dole na nekoliko sekundi i skoči. Ponovi sve dok ne sakupiš željeni broj života.

DO SADA OBJAVLJENI TRIKOVI

PSX

Broj 1
Army Men 3D
Big Air
Cool Boarders
Cool Boarders 2
Cool Boarders 3
Cool Boarders 4
Driver
Hot Wheels Turbo Racing
Nagano 98 Winter Olympic
Rush Down
Sled Storm
Xena Warrior Princess

Broj 2
Army Man: Air Attack
Colin McRae Rally
Colony Wars: Vengeance
Crash Bandicot Warped
Crash Team Racing
Croc 2
Fifa 2000
Fighting Force 2
Gran Turismo 2
KnockOut Kings 2000
Medal Of Honor
Pro Pinball
Quake 2
Super Cross 2000
Tarzan
Tomb Raider 4
Vigilante 8 2nd Offence

Broj 3
Army Man: Sarge Heroes
Die Hard Triology 2
Fear Effect
NASCAR Rumble
Rainbow Six
Road Rush Jailbreak
Rollcage Stage 2
Silhouette Mirage
WWF Attitude
WWF Smackdown
Wild Metal

Broj 4
40 Winks
Army Men: World War
Battle Tanx Global Assault
F-1 2000
Championship Bass
Jackie Chan Stuntmaster
MediEvil 2
NHL Championship 2000
NHL Rock The Rink
Spyro 2
Star Wars: Jedi Power Battles
Street Sk8er 2
Syphon Filter 2
Theme Park
Tomba! 2
Toy Story 2

Broj 5
Alien Triology
Batman Forever
Bugs Bunny: Lost In Time
Dino Crisis
Disney's Hercules
Fifth Element
Judge Dredd
Need For Speed: High Stakes
Pandemonium 2
Rayman
Spyro The Dragon
Tomba!
Triple Play 2001
Urban Chaos
Vanark

Broj 6
Armorines:Project S.W.A.R.M.
Colin McRae rally 2.0
Colony wars 3: Red sun
Micro maniacs
Mupet race mania
N-GEN racing
Nightmare creatures 2
Option tuning car batlle 2
Rally de Africa
Theme Hospital
Vagrant story

Broj 7
Eagle One: Harrier Attack
Gekido
Hogs Of War
Legend Of Dragoon
Mortal Kombat: Special Forces
Samurai ShoDown: Warriors Rage
Wipeout 3

Broj 8
Anarchy Rulez
Chrisis Beat
Chrono Cross
Countdown Vampires
Grind Session
Need For Speed- V-Rally 2
Parasite Eve II
Speed Punks
Spider-Man
Tenchu 2
Toca World Touring Cars

Broj 9
Alien Resurrection
Dino Crisis 2
Driver 2
Duke Nukem: Land Of The babes
Medal Of Honor: Underground
Rayman 2: The Great Escape
Spyro 3: Year Of The Dragon
Star Trek: Invasion
Tomb Raider Chronicles
Tony Hawk's Pro Skater 2

Broj 10
3Xtreme
Army Men: Air Attack 2
Blade
Crash Bash
Danger Girl
Dune 2000
Final Fantasy 9
Formula 1: Championship Editition
Ninja: Shadow Of Darkness
Ready 2 Rumble: Round 2
Star Wars: Episode 1 - Phan. Men.
Warzone

Akuji The Heartless

Budite bezdušni do kraja

Debug mod
Pauziraj igru, drži L2 ili R2 i pritisni Levo, Gore(2), △, Desno, □, Levo, △, Gore, lole, Desno(2).

Nevidljivost
Pauziraj igru i drži L2 ili R2 i pritisni Desno(2), Levo, △, X, Gore, O, Levo.

Neograničene čarolije Duha
Pauziraj igru i drži L2 ili R2 i pritisni Levo, △, Levo(2), O, Levo, △, Desno, O, Gore(2), Dole.

Forsaken

Varanje i šifre

Opcije za varanje
U glavnom meniju posvetli "Options" selekciju i pritisni Levo, Desno, Levo, Desno. Onda, uđi u opcije da pristupiš "Cheat Options" opcijama.

Nivo	Šifre	Nivo	Šifre
2	2J0V6X0N	4	XD9XS173
3	GN16643P	5	6JBDSP1N

Frogger 2: Swampy's Revenge

Osveti se Swampy, razbi barabe!

Pauziraj igru, zatim drži ■ i pritisni:

Izbor nivoa
Gore, Dole, Levo, Desno(3), Dole, Levo. Ili, pauziraj igru i pritisni Desno, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, △, Dole.

Preskakanje nivoa - Desno, Levo, Gore(3), Desno, Levo(2).
Neograničeni životi
Dole(2), Gore, Dole, Desno, Dole, Gore(2). Ili, pauziraj igru i pritisni Desno, □, △, □, △, X.

Svi extra i bonus nivoi
Desno, Gore(2), Dole, Desno, Dole, Desno.

Svi likovi - Levo, Desno, Levo(3), Gore, Levo(2).
Prolazna nevidljivost
Levo(2), Gore, Levo, Dole, Desno(3).

Pretvori novčiće u Mad Garibs
Desno, Levo, Desno, Levo, Gore(2), Levo, Desno.

Kontrolіši glavni meni
U glavnom meniju pritisni O da kaže "Ribbit" ili □ da pojede ribu i bube.

Tajne nivoa
Sakupi sve zlatne novčiće na nivou da otključaš tajnu tog nivoa.

Carmageddon
Frogger
Paperboy
Star Wars: Yoda Stories
Toy Story 2

Broj 4
Grand Theft Auto
Legend Of Zelda
NBA Jam '99
Turok 2: Seeds Of Evil
Turok: Rage Wars
V-Rally

Broj 5
Donkey Kong Land 2
Hercules
Lucky Luke
Mulan
Ninja Turtles: Fall Of The Foot Clan
Pocket Bomberman
Prince Of Persia
Star Wars: Return Of The Jedi

Broj 6
Asteroids
Beatmania
Grand Theft Auto
Rampage: World tour
Yoshi's cookie

Broj 7
Asterix: Search For Dogmatix
Mario Golf
Mr. Nutz
Ready 2 Rumble Boxing

Spy vs Spy

Broj 8
Bubble Bobble
Bugs Bunnys Crazy Castle 4
GEX 3 Deep Pocket Gecko

Broj 9
Mortal Combat 4
Spider-Man
Tazmanian: Munching Madness

Broj 10
Driver
Duke Nukem
Godzilla: The Series
Street Fighter Alpha: Warrior Dreams

Broj 11
102 Dalmatians: Puppies to the ...
Army Men
Croc
Dave Mirra Freestyle BMX
Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy
Speedy Gonzales: Aztec Adventure

Broj 12
Army Men: Air Combat
Buzz Lightyear Of Star Command
Worms Armageddon

Broj 13
X-men: Mutant Academy

N-64

Broj 1
1080 Snowboarding
Snowboard Kids
Snowboard Kids 2
Twisted Edge Extreme Snowboarding

Broj 2
Clay Fighter 63 1/3
Jet Force Gemini
Mario Golf
Nagano Winter Olympic
Rainbow Six

Broj 3
Army Man Sarge Heroes
KnockOut Kings 2000
Super Smash Brothers
V-Rally Edition '99
Wipeout 64

Broj 4
Banjo Kazooie
Donkey Kong 64
Goldeneye 007

Broj 5
Battletanx
Duke Nukem 64
Micro Machines 64 Turbo
Star Wars: Rogue Squadron

Broj 6
Perfect dark
Zelda: Ocarina Of time

Broj 7
Gauntlet Legends
Perfect dark

Broj 8
Mario Golf
Perfect dark
Ridge Racer 64

Broj 9
Legend Of Zelda: Majora's Mask
Top Gear Rally 2

Broj 10
Banjo-Tooie
Mario Tennis

Broj 11
Turok 3: Shadow Of Oblivion

Broj 12
Paper Mario

PS2

Broj 13
ONI
Star Wars: Starfighter
Unreal Tournament

CART Fury: Championship Racing

Razni trikovi, ima svega

Sve staze - R1, △, X(2), R2, L1
Sva kola - △, X, △, □, L2, △
Smrtonosni auto - L1, □, R1, R2, L2, L1
Protivnička smrtonosna kola - L2, □, L1, R2, R2, X
Smrtonosni zid - X, □, R2, △, R1, R2
Magla - R2, R1, X, □(2), ○
Mod velikih glava - △, □(2), L2, L1, R2
Sve FMV sekvence - L1, ○, R2, X, L2, △

Skriveni vozači i kola
Na ekranu za izbor vozača pritisni R1 da dobiješ više vozača ili L1 da dobiješ više kola (Hotrod, Soapbox, itd.)

Neograničena nastavljanja
Uspešno završi season mod da otključaš ovu opciju u meniju za varanje.

Skok
Uspešno završi last man standing mod da otključaš skok u meniju za varanje.

Gusta magla i New York staza
Uspešno završi demolition mod na easy, medium i hard težini da otključaš gustu maglu i New York stazu u meniju za varanje.

Raketni točkovi i Boston Big Dig staza
Uspešno završi -blokiraj protivnika mod- na easy, medium i hard težini da otključaš ovaj mod u meniju za varanje.

Nema time out-a i Moon staza
Uspešno završi vremenski probni mod na easy, medium i hard težini za ovaj mod.

Noćna vožnja i Alpine Raceway staza
Uspešno završi lock-on mod na easy, medium i hard težini da otključaš ovaj mod.

Smrtonosni auto i Miami staza
Uspešno završi simulation mod da otključaš ovaj mod.

Vozi u 101 FMV sekvenci
Uspešno završi sve Driving 101 opcije da otključaš Driving 101 FMV sekvencu...

Incoming

Cheat mod

U glavnom meniju pritisni Gore, Dole, Levo, Desno, X, Gore, Dole, Levo, Desno, Y da ti prikaže cheat meni sa opcijama koje uključuju izbor nivoa, neograničene živote, neograničene štitove, i ostalo.

Digimon World: Digital Card Battle

Fore i fazoni

Brza HP Groznica
Na početku igre odaberi Armadillomon-a za kompanjona. Kad osvojiš Digi-Egg Knowledge i dobiješ HP Boost +100 Digi-Part, izleči Digmon-a za 200 HP. Tako ćeš imati HP Fever (1110).

Veemon
Selektuj Veemon-a za partnera, ako si početnik. On ima 3 Digi-jaja, naspram Hawkmon-a i Armadillomon-a koji imaju 2.

Najjača karta
Najjača karta je Omegamon.

Najuspešnija karta
Najuspešnija karta je Level Mega.

Mike Tyson Boxing

Udri ih Majki u veliku glavurdu!

Uđi u world mod, selektuj "New Career" i izaberi nekog boksera, zatim ukucaj šifru kao ime i pritisni △:
Otključaj Jimmy Flexa i Disco stadium - "CLUBFUD"
Otključaj John L. Sullivan i Docks stadium - "OLD MAN"
Boxerske glave rastu kad ih udariš - "OUCH"
Boxerske glave se zavrte kad ih udariš - "HURTS"
Boxerski vratovi se rastežu kad ih udariš - "NECK"
Nevidljivi bokser - "GONE"
Male glave - "BINGY"
Velike glave - "BONGY"
Velike ruke i stopala - "STUPID"
Onemogući sve šifre - "NORMAL"

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam kertridže GB, GBC i Sega Game Gear!
027/380-714 Milan

Razmenjujem diskove za PlayStation. Veliki izbor!
063/8173-844 Slađa

Iznajmljujem Sony PlayStation konzole, za teritoriju Vidikovca i šire okoline - kućna dostava!
064/13-66-830

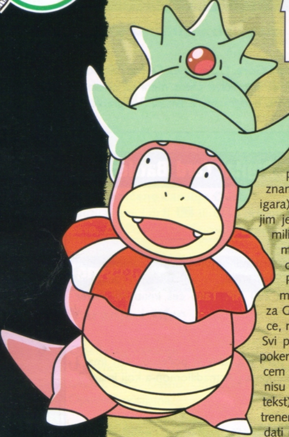
Prodajem CD-ove za PlayStationOne
064/146-19-36 Željko

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džoj-pad, pištolj ili tastaturu.
023/773-135

Menjam PlayStation igre: RAYMAN FOREVER, THIS IS FOOTBALL; FIFA'99, NBA LIVE '99, FIFA 2001, Premier Menager 2000, HUGO 2, ISS-PRO EVOLUTION, HARIER, ATTACK i dr. za TWISTED METALL, TOMB RAIDER I, II, III i IV, ACE COMBAT 2, SPIDERMAN, BATMAN, itd.
063/552-409 i 025/767-220 SALE
Aleksandar Trajković iz Bačkog Gračaca

Uča Mihailo

Pokédemija



Pošto smo vas malko uputili u fenomen Pokémona (tj. pojasnili vama neupućenima šta je to kog đavola, a vama upućenima pokazali da mi u Bonusu ipak znamo sve o svemu u svetu video igara) i prikazali vam razvojni put kojim je taj neverovatni izum ušao u milione domova širom sveta, vreme je da se skoncentrišemo na ono što je u suštini pravi Pokémon (a i što je najbliže tematici našeg časopisa) - na igricu za GameBoy (običan, color, advance, nije bitno).

Svi pokemanijaci, tačnije oni koji su pokemanijaci u povoju, koji svim srcem žele da to postanu (samo što to nisu znali dok nisu pročitali ovaj tekst), koji će izrasti u prave Pokémon trenere i jednoga dana suvereno vladati magičnim kraljevstvom Džepnih Monstrumčića - svi oni moraju odnekud da počnu, zar ne? E pa, mi smo tu da vam pomognemo da se brzo uključite u maniju, pomamu, ludilo i havariju koja već godinama trese svet, a za kojom mi (kao i za skoro svim drugim) zdušno zaostajemo. Da biste brzim te kratkim postupkom sustigli svoje dalekoistočne i dalekozapadne kolege, tu smo MI, vaši spasioci, mesije, idoli, obožavani, (šmrc, hvala, ne, hvala, ne treba cveće.... slatkiši može... šaljite ih na redakciju... kao i novčane priloge) mi baje, carevi, najveći, MI - koji ćemo vam pružiti jedan ne-tako-kratak i sladak vodič kroz ovu ne-tako-kratku ali PREslatku igru. Dakle, osigurajte svoje poké-loptice, vežite svoje Pokémone i pripremite svoje pokédexe, pošto započinje PRVI ČAS na Pokédemiji. Inače, ako se pitate, ove lekcije se mogu primeniti na sve varijante Pokémona, ali najviše se odnose na one prvobitne verzije - Pokémon Red i Pokémon Blue.

Prva lekcija: Saveti za svakog početnika i osnovni tipovi Pokémona

Pošto je Pokémon istraživačko-kolekcionarska, manje-više RPG igra (RPG je samo zato što vaši Pokémoni imaju neke statistike i te statistike rastu kako oni sakupljaju iskustvene poene... a i zato što je po izvođenju isti kao većina japanskih konzolarnih RPG-ova - idete po svetu, a kada dođe do borbe prelazite u borbeni mod... u stvari, kad malo bolje razmislim, Pokémon jeste RPG ali i mnooogo više od toga), pružićemo vam neke prilično standardne RPG savete.

Za početak, ispipajte svako mesto koje deluje malo drugačije od okoline: ako vidite neku sliku na zidu, knjigu na stolu, neku biljku koja se izdvaja od ostalih u divljini... Tako možete naći poneki skriveni predmet ili zanimljivu informaciju. U Pokémonu ih nema ni približno toliko koliko u nekim standardnim RPG-ovima, ali nije da ih nema. I pričajte sa svima koje sretnete.

(c)to se tiče pravih Pokémon saveta, svaki mali trener bi trebalo da se pridržava sledećih pravila ako hoće da mu Pokémoni budu srećni i dugovečni:

Uvek nosite sa sobom bar onoliko POTIONA koliko imate Pokémona. S obzirom na to da možete nositi najviše 6 Pokémona (ostale "pohranjujte" u PC-u), treba vam i toliko POTIONA. No, kada idete na neku lokaciju van gradova na kojoj ćete ostati dugo (neka šuma, pećina ili mansion), tada nosite bar duplo više POTIONA nego što imate Pokémona. Verujte nam, trebaće vam.

Slabije Pokémone (one nižeg nivoa) stavljajte na vrh spiska onih koje nosite, tako da oni budu prvi koji se bore. Tako možete da biflate najslabije Pokémone, a da se oni ne bore ZAISTA - pošto svaki Pokémon koji je makar učestvovao u borbi dobija EXP. Stoga možete tog slabačkog Pokémona koji je prvi na listi povući ČIM započne borba, a da on ne spusti nijedan udarac i poslati nekog jačeg u vatru.

I ako vam je neki Pokémon "istrošen" (bilo da je popio puno štete ili da je istrošio PP, poene za napade), trudite se da ga što manje menjate u borbi, pošto prilikom svake promene protivnik ima prvi napad, tako da će pridošlica koji zameni vašeg umornog Pokémona popiti jedan udarac po njušci pre nego što stigne da bilo šta uradi.

Verovatno najbitniji od standardnih predmeta u ovoj igri su Pokeéballs. Njima hvatate Pokémone, ali još jedna stvar je važna - samo ako uhvatite nekog Pokémona u Pokeéball, dobijate njegove potpune podatke u Pokeédexu. Stoga je bitno da uvek nosite što je više moguće ovih predmeta, pošto se nikad ne zna kada ćete naleteti na nekog retkog Pokémona. A tada ne želite da budete bez Pokeéballa, verujte nam. Još jedna stvar (koju vam i u igri više puta napominju, ali nije na odmet da vas i mi još jednom podsetimo) - svakog Pokémona koga želite da zarobite prvo oštetite - najbolje je da mu skinete HP na pola. Tako ćete ga gotovo sigurno zarobiti.



Ostale bitne savete (kako se koristi meni, kako se kupuju i pohranjuju predmeti na PC-u, kako se kreće po svetu, itd) vam ili daje igra sama ili su toliko očigledni da ni ne treba da igrate Pokémon ako ne možete da ih provalite. A tek na samom kraju ove školice ćemo da vam pružimo neke konkretne savete o tome šta tačno da radite u igri - što bi se reklo "kako do kraja" - gde naći koje Pokémone, kako pobediti sve trenere i zaraditi značke i slično. Čisto da vam damo vremena da se uigrate i da možda samo završite igru, bez naše pomoći. Za sada, evo spiska osnovnih tipova Pokémona.

Tipologija Pokémona (po abecedi)
Od toga kog je tipa neki Pokémon zavisi protiv kojih će drugih tipova biti dobar (ili loš) u borbi. Biće situacija tokom vaše trenerske karijere u kojima će poznavanje slabosti protivnika i odabir pravog Pokémona (da se ta protivnikova slabost iskoristi) značiti razliku između pobede i poraza! Stoga dobro proučite ovaj spisak.

Bug (Bube)
Otporan na: grass, ground i fighting napade
Slab protiv: fire, poison, flying i rock napada.

Dragon (Zmajovi)
Otporan na: fire, water, electric i grass napade
Slab protiv: ice i dragon napada.

Electric (Električni - Pika, Pika)
Otporan na: water, electric i flying napade
Slab protiv: ground napada

Fighting ((c)ibački)
Otporan na: rock i bug napade
Slab protiv: electric, ice i rock napada

Fire (Vatreni)
Otporan na: fire, grass, ice i bug napade
Slab protiv: water, ground i rock napada

Flying (Letači)
Otporan na: grass, fighting, ground i bug napade
Slab protiv: electric, ice i rock napada



Ghost (Dusi)
Otporan na: normal, fighting, posion i bug napade
Slab protiv: ghost napada

Grass (Travnati)
Otporan na: water, electric, grass i ground napade
Slab protiv: fire, ice, posion, flying i bug napada



Ground (Suvozemni)
Otporan na: electric, posion i rock napade
Slab protiv: water, grass i ice napada

Ice (Ledeni)
Otporan na: ice napade
Slab protiv: fire, fighting i rock napada

Poison (Otrovni)
Otporan na: grass, fighting i rock napade
Slab protiv: ground i psychic napada

Rock (Kameni)
Otporan na: normal, fire, poison i flying napade
Slab protiv: water, grass, ice, fighting i ground napada

Water (Vodeni)
Otporan na: fire, water i ice napade
Slab protiv: electric i grass napada

Na sledećem času počinjemo sa kompletnom listom svih Pokémona i njihovim ličnim kartama! Pripremite se!

TOMB RAIDER

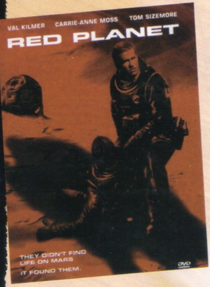


Glasovne Uloge: *Angelina Jolie, Chris Barrie, Daniel Craig, Iain Glen, Noah Taylor, Jon Voight*
Režija: *Simon West*
Trajanje: *1h 38min*

O tome koliko je ovaj novi trend da se prave filmovi inspirisani video igrama dobra stvar za same igre tek će se pričati.. Ipak, na osnovu dosadašnjih rezultata, stvar uglavnom ne deluje nimalo svetlo. A Tomb Raider nije bolji primer.
Ovaj film pokušava da privuče fanove igre, ali i "mainstream" publiku koja je za Laru samo čula. No, daleko je ovo od "Otimača izgubljenog kovčega". Dok je Lara na kompu neosporno šarmantan lik - pametna, jaka i sexy (iako kontroverzna zbog toga što je autori toliko erotizovano prikazuju), za Anđelku se u filmu jedino može reći da mno

Crvena planeta

Režija:	*Anthony Hoffman*
Uloge:	*Val Kilmer, Carrie - Anne Moss, Tom Sizemore*
Žanr:	*SF akcioni*
Trajanje:	*106 minuta*
Kompanija:	*WARNER BROS*



Iako smo ovaj DVD već prikazivali u jednom od prethodnih brojeva časopisa Bonusa, mislimo da je zaslužio da se pojavi na ovim stranicama još jedanput - pogotovo što je reč o legalnom izdanja kompanije Tuck. Sredinom 21. veka nacije umiruće Zemlje traže rešenje za preživljavanje i odlučuju se da kolonizuju Mars. Ali, desilo se nešto što niko nije očekivao.
"Hjustone, imamo problem !" Ovo je adrenalinska avantura o prvoj misiji čovečanstva na misterioznu crvenu planetu. U misiji učestvuje i multifunkcionalni robot-asistent Ami. Programirana je da bude poslušna kao pas, ali desio se kvar i ona postaje mašina za ubijanje koja može da pobije ceo tim. Ali, to nije sve što ih vreba. Jer, Mars je možda pust, ali ne i nenaseljen.

Nisu pronašli život na Marsu.
On je pronašao njih.

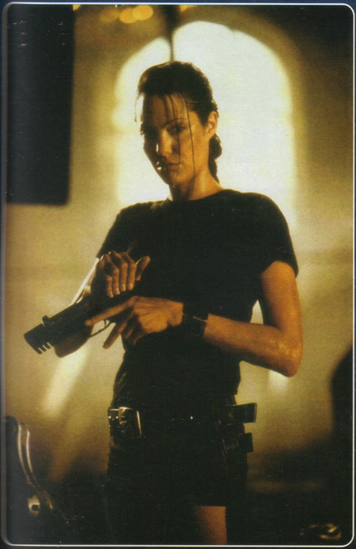
Izvor: Tuck

Magnolija

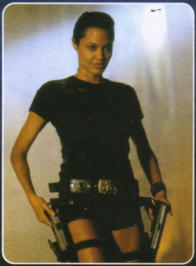
Režija:	*Paul Thomas Anderon*
Uloge:	*Tom Cruise, Julianne Moore*
Trajanje:	*189 minuta*



Radnja filma se odigrava tokom 24 časa u Los Anđelesu, dok kiša pljušti bez prestanka. Film prati dve paralelne i ispresecane priče o dva čoveka koji će uskoro umreti. Obojica su otuđeni od svoje odrasle dece, obojica žele da ponovo uspostave kontakt, ali nijedno od dece nije zainteresovano za pomirenje sa očevima. Sin Erla Partridža je harizmatični TV voditelj (Tom Cruise); kćer Džimija Gatora je domaćica navučena na kokain. Brižni medicinski tehničar pokušava da pomiri Partridža sa otuđenim sinom, dok bojažljivi policajac sreće Džimijevu ćerku, zaljubljuje se u nju, i pomaže joj da pronadje svoj mir. U međuvremenu krivica izjeda mladu suprugu Erla Partridža (Julianne Moore) koja se udala za njega samo zbog novca, ali ga je u međuvremenu iskreno zavolela. A kiša i dalje pada. "Magnolija" prikazuje mozaik lažnog američkog života kroz seriju segmenata. To je portret usamljenog grada, lične potrage za unutrašnjim, skrivenim osećanjima, priča o vraćanju stvari na svoje mesto.

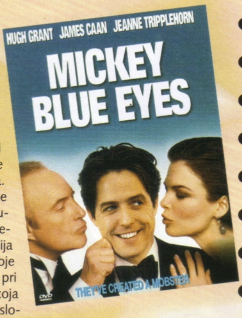


go liči i da mnogo dobro izgleda. O, da - dobro je odradila i akcenat. Ali, od glume ima samo glu - a najtužnije je što ona jadna nije tu nešto ni kriva. Kriv je scenario koji je očajan, pati od svih klišea, nigde se ne trudi da odskoči od dobro poznatih kalupa, hajde, ljudi, videli smo sve to pre 20 godina, vređate nas... Igra ima mnogo bolje zaplete (i manje razgovora, pa i manje prilike da nedotupavnim dijalozima upropasti atmosferu) i tužna posledica je to što je Lara u igri mnogo ljudskiji i uverljiviji lik nego ova tough-sexy-mamma iz filma koja (opet, zbog scenarija) ne stiže nijednom da nam pokaže pamet. (Nema ni jedne puzzle u filmu!). Zaplet. Ma, sudnji dan, Iluminati koji hoće da nađu neki trougao da bi mogli neometano da žrtvuju device. Ni u jednom trenutku se ne sumnja u uspeh glavne junakinje. Jednostavno tu nema ničega. A šta reći kada je pod scenarijom potpisano ŠEST holivudskih piskarala? Prosto mogu da zamislim kreativni proces pisanja. Brrr. Srećom, te nam skoro neprestana akcija odvlači pažnju od priče. Neke akcione scene su zaista sjajne, čak ima i dobre kompjuterske animacije (neki protivnici su kao iz igrica). Ali, iako je ovo akcioni film, to ne znači da samo akcija treba da bude dobra (a ni ona nije sva dobra). Treba i akcionom filmu dobra gluma, scenario... Eto, baš je pre neki dan po X-ti put na TV-u bio "Last Boy Scout". I gledao bih ga ponovo, što za Tomb Raider ne bih mogao reći.



Plavooki Miki

Režija: *Kelly Makin*
Uloge: *Hugh Grant, James Caan, Jeanne Tripplehorn*
Žanr: *Romantična komedija*
Trajanje: *101 minut*

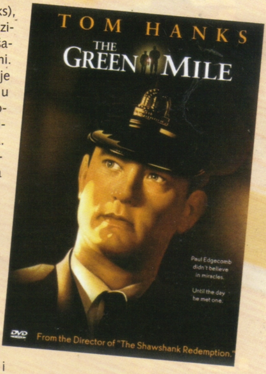


Urnebesno! Možete li da zamislite Hjua Granta kao nasilnog mafijoza iz Kanzas Sitija? Ne brinite ako ne možete jer to je deo komičnog zapleta u ovom filmu. Majkl Felgejt (Hju Grant) je Britanac koji živi na Menhetnu i bavi se prodajom umetničkih dela. Istog trenutka kada sretne Đinu (Džin Triplhorn), zaljubljuje se u nju i posle tri meseca je prosi. Ali, Đina odbija njegovu ponudu zbog svoje porodice, ne rekavši mu pri tom da se radi o porodici koja je upletena u mafijaške poslove. Povređen, on sam pokušava da otkrije u čemu je problem i odlazi da upozna njenog oca. Posle tog upoznavanja ništa više nije isto. Đina pristaje da se uda za njega, ali ako on obeća da neće dozvoliti da ga uvuku u porodične poslove. Majkl ubrzo shvata da je to nemoguće. Slede događaji u kojima do samog kraja nećete baš najbolje znati zašto, gde i kako, ali ćete se sigurno nasmejati do suza.
Tekst naslovne strane: Stvorili su mafijaša. Romantična komedija kojoj ne možete odoleti.

Zelena milja

Režija: *Frank Darabont*
Uloge: *Tom Hanks, David Morse, Bonnie Hunt, Michael Clarke Duncan*
Žanr: *Drama*
Trajanje: *188 minuta*

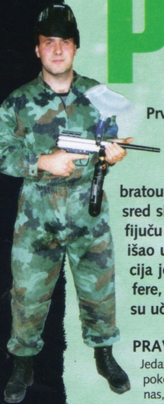
Priča se fokusira na Pola Edžekombu (Henks), čuvara zatvora u Luizijani koji radi na izvršavanju smrtnih kazni. Osuđen za silovanje dve male belkinje, u zatvor stiže Džon Kofi (Dankan), crnac gigantskih razmera. Od tog trenutka Polov život počinje da se menja iz korena. Kofi se ne ponaša i ne izgleda kao psiho ubica. On je ljubazan, nežan i plaši se mraka. Kako se priča razvija, Pol uviđa da u Kofiju postoji nešto više od obične dobrote što menja kako njegov život, tako i živote svih čuvara zatvora. Radnja filma smeštena je u 1930. godinu.



Prođi milju koju nikada nećeš zaboraviti.

Uroš Tomić

PAINT IN THE BALL



Kermit, ili kodno ime S.A.J. (Srpska Antiteroristička Jedinica), uvek spreman za akciju!!!

igre bez struje

Prvo što me je vratilo u realnost bejaše zvuk poput brodske sirene. Signal koji je obeležio kraj partije, kraj masakra i krvoprolića, izdajstva i bratoubilačkog rata. Kako sam se obreo u sred situacije da sam blatnjav i kaljav, da fijuču meci oko glave, a da nisam pio i išao u grad? Pravo da vam kažem, situacija je bila nadnaravna, što zbog atmosfere, što zbog utiska, što zbog ljudi koji su učestvovali u partiji. Kakvoj partiji?



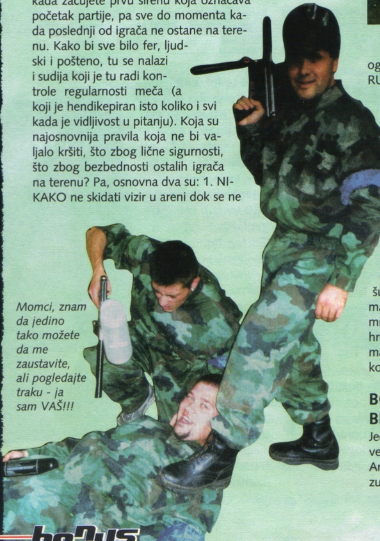
Ovo smo bili mi kao civili, pre nego što smo zaraženi ...

PRAVILA I JOŠ ŠTOŠTA

Jedan od najboljih ekstremnih sportova do sada napokon je počeo da osvaja mnoštvo poklonika i u nas, a ako niste primetili do sada o čemu se zapravo radi, u šta iskreno sumnjam, u pitanju je Paintball. O čemu se u igri radi i šta se tu zbiva? Pre određenog vremena, negde u šumama Kanade, drvoseče su došle na ideju da koriste vazdušne pištolje napunjene mecima (koje su koristili da markiraju stabla koja su predviđena za obaranje) za lična dokazivanja i "razračunavanja". Kada su otkrili kolika je navlaka u pitanju, malo su se potrudili oko pravila i - šta se nakon toga desilo? Ratne igre, bezgranična zabava, adrenalin koji lipti u mlazevima i to od momenta kada začujete prvu sirenu koja označava početak partije, pa sve do momenta kada poslednji od igrača ne ostane na terenu. Kako bi sve bilo fer, ljudski i pošteno, tu se nalazi i sudija koji je tu radi kontrole regularnosti meča (a koji je hendikepiran isto koliko i svi kada je vidljivost u pitanju). Koja su najosnovnija pravila koja ne bi valjalo kršiti, što zbog lične sigurnosti, što zbog bezbednosti ostalih igrača na terenu? Pa, osnovna dva su: 1. NIKAKO ne skidati vizir u areni dok se ne oglasi sirena koja označava kraj meča i 2. NIJE PREPORUČLJIVO pucati na protivnika sa manje od tri metra rastojanja (od panja). Pošto se u partiji koriste vazdušni pištolji koji imaju domet i do 100 meteri, možete pretpostaviti zbog ČIJIH očiju nije preporučljivo skidati vizir i zašto ne valja pucati na "braću" iz neposredne blizine (za razliku od jedne "male", plave koja mi je istresla POLA KANISTERA u predeo "prepona", iz neposredne blizine, uz širok osmeh koji sam OSETIO kako zrači ispod vizira. prim.aut). Poligon na kome se igra je dimenzija 75X150m, što će vam se možda učiniti kao malo prostora za 4 na 4 igrača (kao što sam i ja pomislio), ali kada shvatite da ćete površinu morati da pređete dva-tri puta puzeći, uvidećete koliko je to u stvari jedan golem deo šume, sa psihopatama koje se šunjaju na sve strane u nameri da vas upropaste ili da vas makar uflekaju preko lica. Kada se još uzme u obzir i mnoštvo prepreka i zaklona, raznog žbunja i grmlja, a sinhrono tome i drveća, te kamuflažna odeća koju svi nose, ma... treba li da nastavim u ovom smeru, ili ste već shvatili koliko je to DOOOOBRO?



i posle kao ljuti ratnici Paintball-a!



Momci, znam da jedino tako možete da me zaustavite, ali pogledajte traku - ja sam VAŠ!!!

BOJ NE BIJE SVIJETLO ORUŽJE, NO BOJ(A) BIJE SRCE U JUNAKA

Jednog divnog, suncem okupanog dana, primio sam obaveštenje od svojih pretpostavljenih da smo dobili termin u Armagedon klubu koji se nalazi na Košutnjaku, a koji podrazumeva razračunavanje dve ekipe, sastavljene od četiri čla-



Legija me je pošteno spucao, na svu moju sreću u masku!!!

na. Kako sam inače veliki ljubitelj ratnih igara, a ova mi nije predstavljala nepoznanicu (makar što se osnovnih pravila tiče), drage sam volje pristao na samu ideju jer sam shvatio da će mi se ukazati prilika da pripucam na svoje najmilije (kao što sam oduvek i želeo). Nebrojene su bile prepreke koje je valjalo premostiti i koje su nastojale sputati realizaciju kolektivne paranoje i mas-histerije. Napokon, sastali smo se u planiranom sustavu, voljni da se napokon raskusuramo ko kome koliko dođe, ko je koga kada uvredio, povredio, nagrdio, itd. Kako sam već pominjao kamuflažna odela (koja su inače samo deo opreme), te shodno tome i vizire (koji pokrivaju i gotovo celo lice zarad sigurnosti, a koji KATASTROFIČNO magle, još više otežavajući ovu EKSTREMNO fizički napornu veštinu), valjalo bi pomenuti i vazdušne puške koje se sastoje od: 1. drške (za koju se 'vatate rukom), 2. okidača (koji ja nisam prestao da stiskam u prvoj rundi, farbajući krajolik u drečavo zeleno, izbljuvavajući 160 i kusur metaka za cirka 10 minuta, a kad se samo setim kako je gazda pričao da mnogi ne stignu da potroše sve metke - kojih inače ima 200 za ceo termin koji traje sat vremena, prim. psiho. aut), 3. zatvarač (pomoću koga repetirate ovu automatsku spravu), 4. kanistera za municiju (koji je inače MLEČNO BELE boje, a koji istovremeno najviše odaje i položaj neprijatelja i vaš položaj neprijatelju) 5. boce sa kompresovanim CO_2 (koji u kombinaciji sa vazduhom ispaljuje kuglice na veeeeliku daljinu) i 6. cevi (iz koje je konstantno prskalo i praštalo). Naravno, ovo su delovi oružja koje smo mi koristili, dok se u inostranstvu može naći i daleko bolja oprema, ali DALEKO od toga da se žalim, pošto utisak nije bio poljuljan (osim možda pri kraju partije kada su se dva taneta sudarila u cevi i pustila farbu u istoj, otežavajući mi nišanjenje, zanoseći po principu "svako tane vodi svoju politiku i stremi SVOM cilju, koji se kosi sa mojim", ali šta da se radi).



Nindže ili ...

EPILOG (ILITI KAKO NAM JE BILO)

STINGER (UROŠ)

BOŽE BLAGI, KAKO SAM UBISTVENO PRECIZAN!! Iako sam bio razularen od strane sekretarijata (jednom i ja od NJE da nadrljam, za razliku od svakodnevice), moram se pohvaliti ludošću konja (Ma, pusti ti konja, konj je LUUUD!), brzinom divlje pantere i gracioznošću ždrala. Mislim, ukočio mi se svaki deo tela i pijem šarene pilule za protiv bolova (treći dan), ali mi je još uvek odlično. Posebno bih istakao prvi i treći meč u kojima sam DOMINIRAO, ali šta drugo očekivati od manijakalnog psihopate moga kalibra... NE igrajte, navući ćete se!

LEGIJA (MILJAN)

Od svega što je "DOMINATNI" nakitio tačan je samo onaj "konj" deo, tj. pokazalo se da je stvarno lud, lud, lud ... Pa u svakoj partiji je zagrizao farbu posle pet minuta, a sve zahvaljujući tome što puno "razmišlja" u borbi, te rašuje kao da je pio te šarene pilule PRE hepeninga. A možda ne bi bilo loše uvesti neki psiho test prijavljenih učesnika...? Nego JA, šta sam im učinio! To treba da čujete. U prvoj partiji se i nisam pokazao jer, jelte, nisam očekiv'o... Isprašio me WereWolf ko ništa za 2 minuta (i ne samo mene, nego i ostale koji to nisu hteli da priznaju), nisam stigao ni da se "raziđem" po terenu. Ali su zato druga, treća i četvrta partija mnogo podsećale na Rambo filmove, a WereWolf je PLATIO u svakoj. Ukupno 6 fragova, jedan flag (mada nismo igrali Capture The Flag, ali navika...) i HEADSHOT sa 20 metara (ko ne veruje neka pogleda WereWolfovu masku na "sliki"). I pri rezultatu 2:1 za nas, i situaciji jedan na jedan na terenu, cleanshot, i KLIK, KLIK, KLIK... Ahhhhhhhhhhhh, run out of ammo! I bi 2:2. Next time...

WEREWOLF (DARKO)

Ma pustite vi šta kažu ova druga dvojica. Na moju nesreću, Stinger je bio na mojoj strani, pa sam propustio jedinstvenu priliku da ga pošteno izrokam. Ali sam zato Legiju pošteno osakatio, kao i mnoge druge koji su to uporno negirali i pored kila boje na njihovoj uniformi. Istina je da sam popio metak u glavu, ali tek pošto sam se toliko zaneo u pokušajima da skinem jedan grm koji se kretao, a za koji se kasnije ispostavilo da je moj igrač. Nisam ni primetio da mi se Legija toliko približio, a onda - fljus (pogledajte sliku). Od uspomena na ovu igru imam neverovatnu upalu mišića, jednu modro-zeleno-belu fleku na ruci i na još jednom mestu koje ne bih da pominjem i puuuno pozitivnih utisaka. Sve u svemu - odlična zabava. Moram da idem opet.



Stinger i Legija - plavi i crveni!

S. A. J. (KERMIT)

Hm, šta da se kaže, nije BAŠ k'o sa pravom džebanom, al' može da prođe. Adrenalin skače provereno, a kad počnu da lete kugle naokolo zaboravite da "nisu prave". Još da me nije vođa ekipe tako zdušno punio misleći da sam pokretni džbun (jes da je bilo neuspešno, al što da ginem od "prijateljske vatre" k'o Ameri u Pustinjskoj Oluji)? Eee, pa ti okreni prijatelju leđa ako smeš. No biće revanš pa ćemo da se raskusuramo, što u šljivama što u kuglama.

BLUE THUNDER (GOCA)

Mogu momci da pričaju šta hoće, ali ovo uopšte nije samo "muška" igra. Stinger je bogame stradao, kao i njegovi potomci (ko razume shvatiće), a i ne samo on. Ovo je bila jedinstvena prilika da im svima vratim za sexualno uznemiravanje na radnom mestu, što sam zdušno iskoristila, haotično sejući smrtonosne kuglice (iz sigurnog zaklona, što se ispostavilo kao dobra taktika). Ono što me je odavalo u ovoj igri bila je moja plava kosa koja je bila kao svetionik u noći i privlačila sve muškarce i njihove metke. Jedino što sam ostala dužna WereWolf-u, ali u sledećoj partiji ...

Paintball klub Armagedon. Kontakt telefon 063/84-29-638 Košutnjak 200m od restorana Golf.

ARMAGEDON PAINTBALL KLUB

Uroš Tomić

PUT OKO SVETA

(Kolateralna šteta na putu oko sveta)

brate, u kom si fazonu?



EVO MLADOG DELIJE OPET U SRED ĆELIJE

Tama i unaokolo je izričito mračno, osećam da su zidovi meki, mora da me je vratio pas psihijatrijski nazad u ćeliju. Nego, kako da se sada razdžapam po nosu, kada mi nisu skinuli ``šulju``, moraću da pokušam nožnim palcem... Sniff, sniff! NE, nikako to neću pokušati iz higijenski-respiratornih razloga. Nego, kako da se što pouzdanije vratim na pravi trag uteklom sećanju? Sećam se da su zvonile sirene i da su svetla igrala na haubama crveno - plavo, crveno - plavo, a onda se sećam kotrljanja niz stepenice magacina u koji sam hteo da se sklonim, pa treska i svojih nogu, koje su završile negde na mom nosu, baš pri kraju stepenica (i pada istovremeno), a taman negde pri početku betonskog poda, koji sam obgrlio i obljubio kao brata najrođenijeg. Nisu doduše samo noge bile na mom licu, već i crna praška za utamanjivanje prašine koja se rasprostranila po mojoj ćeli. Obljubljivanje betona je prouzrokovao naduvavanje usta, pa su ona otekla kao šake berača pamuka (obojenog, dakako), nakon 16 časova provedenih u polju, na suncu, uz zvuk biča koji puca iznad oznojene, klempave glave. U tom momentu nisam shvatio koliko je svevišnji bijo na mojoj strani, da je vešto izkalibrirao niz koincidencija koje će omogućiti moje bekstvo u slobodu. `Tedoh da se pridignem, poštapajući se metlom koja mi je završila bezmalo u trbuhu, kada sam shvatio da mi nečije ruke pripomažu i to ne bilo koje ruke, već ruke uniformisanog lica, pripadnika snaga reda i mira, ministarstva unutrašnjih poslova. U momentu uhvaćen, prestravljen i zabezeknut, umalo "ne pustih vodu", osećajući kako mi noge otkazuju i kolena klecaju, kada me je napola ćorava volina upitala - Gospođice, `el sve u redu? - Ma nema "problena", samo sam se malo skakala niz stepenice. - rekoh ja, onako napola piskutavo, napola slepom i napola inteligentnom, napola obrazovanom čoveku. Od šoka sam počeo da pištim i šištim kao mlada dizelašica, te onako u adrenalinskoj krizi počeh da laparam nekontrolisano...JAAAOJ,znatejasamovdedošladaneštozavršim zanašegnajmilijeginajboljeguredinkanacelomsvetu, pamejeonposlaodamuodavdedostavimnekurobu...

hi (udah), haaa (izdah), hi (udah), haaa (izdah), HIIIII (veliki udah pred veliku količinu reči)... IIIII, takosamjapošladamutoodonesem, alimejenekogurnuoniz-stepenicenizkojesamsejastrmeknula,umaloneostavšibezsopstvenekičmeilinedajbožekarlice, vrata, danepominjemmojemaleglavice!!! hi (udah), haaa (izdah), hi (udah), haaa (izdah),HIIIII (veliki udah pred veliku količinu reči)... PAAA, bihjasadapoštosampovređenazamolilavas,damipomognetepriiznošenjutihstvariismeštanjuistihutaksivozilokojebihja,najmilazaŠPEDICIJUdonajbližebolnicekojubihradoposetiladaneumremodunutrašnjihkrvarenja... Dok sam ja dalje šištao hvatajući vazduh, on je prozborio crven u licu (i pretpostavljam, nenaviknut na izlive rečitosti osoba suprotnog pola, prim.aut.),



- Sve ću da preteglim iz ovog magacina, samo, molim vas, ništa više ne progovarajte. - Nakon što me je pitao da li sam nešto primetila, odgovorila sam da nemam oči na potiljku i da ne videh ništa, te mu pokazah na najtežu kutiju, koja je u sebi sadržala 5 PlayStation-a 2, ljubaznu donaciju Sultana od Brunea (MOG ličnog prijatelja), našoj maloj redakciji i još jednu kutiju (koja je pratila prethodno navedenu) sa širokim asortimanom original igara za pomenutu konzolu. Dobričina uprti sve na grbinu, a ja okvirno sračunah da sam mnogo dobar i da sam se opario kao da sam tri dana proveo u "saunu". Izašli smo ispred redakcije, čiji je pločnik vrvio od prisustva plavo odevenih osoba. Ja se maših telefona najmilijeg urednika, koji se OMAŠKOM i APSOLUTNO slučajno ZADESIO u mom džepu i pozvadoh taksi i to onaj sa mnogo posto popusta (da se malo prištedi, sada kada se IMA! prim.aut.), najljubaznije se zahvalih naivnoj volini, koja mi je upravo asistirala pri delu protivpravnog sticanja materijalne koristi, te bekstvu sa mesta zločina. Ljubazno sam mu "mahnula", šaljući jedan poljubac i već uveliko okrećući jednog prijatelja... - Alo, BING, kako bratić? AH, opet je uhićen? K`vragu, rista, pravi je maler! No, imam neke konzole za tebe... Cijena? Prava sitnica i nekoliko `iljada pride.



DIVLJINA

Znači Mauricijus, pa Sejšeli, naravno i Kanarska ostrva, a nakon toga i malo Ibice (tamo su koke najbolje, a muzika najšištavija). Možda i Devičanska ostrva, ali ako se tamo malo duže zadržim, možda im promene ime u "pohotnička" ili "razbludnička" ostrva... Pa onda Polinezija, Mikronezija, Malezija, a bogami, mogli bi i do Bahama da se provozamo. Ne, ne, ne... Ajmo bre odmah na Bermuda!

- I tako to ja pričam Veronik, - rekoh ja na Čačanskom narečju Engleskog jezika, srčući dagnje i prosipajući sokić od mrkvice po kapetanskoj kapi, koja je nevešto pokušavala da prikrije, nešto erektivno što se rimuje sa BONUS, - i ja sam isto veliki ljubitelj NATURIZMA, delfina i kvalitetne muzike. A kako ti se sviđa ovde na MOJOJ jahti od 45 metara? - Oui, uu-la-la, mon šeri-brendi! - reče maslinasto devojče, opaljeno suncem i mojim pogledima i srknu šeri-brendi koji je ispijala. Kako može da cirka toliko na ovu vrućinu blesava Francuskinja, umesto da LEGNEMO k`o ljudi i da se NE opustimo... I gde je više ta obala, nije nas valjda opet onaj pripiti koordinator puta zabutao u neku bestragiju, već imam osećaj da sledi jedna "plava grobnica" u najavi. I kakvi su ono TROUGLOVI tamo iza onih ostrvaca? - SAKRE-

ZA OSAMDESET DANA (2)

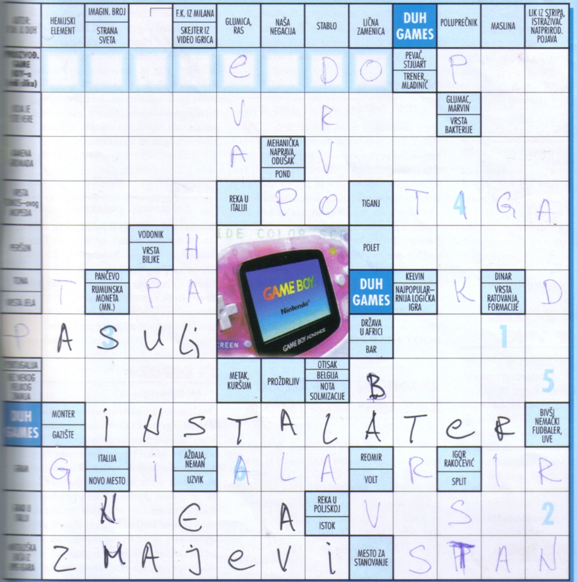
BLU, nije valjda ono što ja mislim da jeste?!?, -zapitah se naglas i udarih po čelu samoga sebe usmeravajući pogled prema kabini, videvši da je krmanoš obukao crvenu mantiju i da se sprema da u kabini žrtvuje malo ja`nje. Zato li je on svake večeri na palubi grizao vrat živom piletu... Samo mi je falilo da mi sektaš dođe glave, sada kada sam se javio onom IZDAJNIKU Darku sa Nove Gvineje i uspeo da kao Ankica napišem sve tekstove. Tsk, tsk, tsk, dve nedelje mi je trebalo da sve isfabrikujem i realizujem, a da nije bilo žbira sa teglama na licu, ne verujem da bi mi ovakva nebulostičnost pala na pamet. Šta da se radi, takav je život - danas srčeš mrkvicu kod Bermudskih ostrva, a sutra si deo podvodnog inventara Bermudskih ostrva. Evo već vidim kako mi se mešaju nebo i zemlja, sve gubi smisao i ja i Veronik i čarape na romboide koje mi je tetka Rajna poklonila za rođendan...



REALITY BITES

I tako se ja držim za jednu dasku, ne shvatajući šta se sve izdogađalo i otkud ja ovde, obnevideo od sunca i iziritiran ajkulama koje ne smeju da mi se približe, a ja gladan... Priobalna struja me donosi do jednog ostrvceta, već vidim da me sunčanica odvaljuje, čini mi se da čujem veseo kikot, ali mi se mnogo muti u glavi, kao onomad na proslavi. Jedva se izvlačim iz vode, roneći glavom po pesku, gladan i obnevideo. Daj da malo žvaćnem ovaj pesak, kada su mi već puna usta, čisto da mi se ne sasuše. Čomp, grat, žvak, žvak... Haack-fluj, `mem ti HUMUS!! Što one ajkule nisu smele da se približe, stvarno mi nije jasno - mora da me je odala salveta pod vratom u kombinaciji sa nožem i vuljuškom u rukama. A i malo sam umoran, daj da odremam deceniju ili dve, pa ću da vidim šta ću i kako ću... ∎





REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **ŠILJA**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5 A

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Nikola Cvetković, Borča • Vojislav Kuktin, Subotica • Nikola Perić, Požarevac • Jovan Ristić, Čurug • Darko Juričić, Valjevo

Časopis Bonus su dobili: Stefan Pajdović, Čačak • Darko Stevanović, Dubočka • Novica Jeremić, Kovin • Saša Ljubičić, Irig • Dejan Katanić-Popović, Kruščić



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH DO SADA U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16

SIMS

✉ Haug!!!!

Pomoć Aleksandru Markoviću iz prošlog broja (igrica sims): roboti, teleskop i ostale stvari se dobijaju kada instaliraš sva tri djela sims-a (ne treba ti cd da bi igrao, samo nećes imati zvuka). Za uzvrat bih želјeo da dobijem neke šifre za midnight club (ps2) i LMA menager.

Unaprijed zahvalan Nix BAR

DESPERADOS

✉ Treba da osedlaš 4 konja, i odvedeš tri u mali kanjon. Četvrtim konjem ćeš dovesti ostale konje, tako što ćeš, dok si na konjskim leđima, kliknuti na neosedlanog konja (promeniće se i kursor) i on će te slediti. Kad ih sve odvedeš u kanjon, uzmi Coopera i kad niko ne gleda, preseci kanap zavezanom civilu, onesvesti ga i odnesi ga u kanjon. The end!

"Andrej" <srhovdolac@ptt.yu>

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.

✉ Idi u Goron city gde ćeš videti kotrljajućeg Gorona. Da bi ga zaustavio moraš postaviti bombu ispred njega ili pustiti Bomchu-a. Posto ga zaustaviš on će ti dati crveno odelo i otvoriće se prodavnica (u kojoj možeš da kupiš crveno odelo ukoliko ga izgubis) i Darunijina soba. U sobi ćeš videti veliku statuu koju moraš da izvučeš. Kada sve to uradiš naći ćeš se u grotlu vulkana u kome se nalazi Fire Temple.

"Andrej" <srhovdolac@ptt.yu>

ALONE IN THE DARK

✉ Vozdra! Dovoljno je samo reći Alone in the Dark: The new nightmare i to je to. Današnja porcija HELP-a ide u ruke Narsić Bobana i Nenada iz Aleksandrovca. Verujem da igrate sa Edwardom Carnbyjem, ono što treba da se radi je: ako ste imali 2 dela slike u inventaru i spojili je kombinovanjem, trčite do opcije Examine i okrećite je. Kada vidite stražnji deo slike, videćete 2 broja koja treba sabrati i zbir ukucati u mašinu sa bravama od sefa. Drugo što treba raditi je postaviti knjige po pravilnom redosledu. Ukoliko imate knjigu (ja mislim Jeremy Morton's Diary) gde na kraju knjige ima skica biblioteke i redosled pritiskanja knjiga. E da vas ja ne bi gnjavio upotrebite ono neupotrebljivo (šala) i igrajte. P.S. Štedite municiju za svo oružje!!!

Dr. Vojislav Kostunica, Smederevo

METAL GEAR SOLID

✉ Vozdra drugarice i drugovi!! Eve odgovori za Dragana iz Beograda. Pošto si u MGS dobio BANDANU, nećeš imati velike koristi od nje jer to ti je samo svečano odelce, i nemo' da pokušavaš da uzaludno prelaziš kraj jer dobitka NEMA (100% (ne)provereno). A što se tiče Sillent hilla: čim izađes iz crkve drži se desnom stranom i idi napred. Kada vidiš poluotvorena vrata uđi i zaobiđi auto, uzmi sve što se može. Proveri da li imaš kod sebe motornu testeru. Ako imaš produži do kontrole mosta, ako nemaš idi do kraja ulice (levo od izlaska iz crkve) i vidi sa leve strane razbijen izlog i uzmi crvenu motorku. Ona ti je potrebna za obavljanje krvavih poslova u Bolnici. To je to. Aj' putujem.

Dr. Vojislav Kostunica, Smederevo

DRIVER 2

✉ YO!!! Pročitao sam da mom drugu (Bart Simpsonu) treba pomoć u igri DRIVER 2. Prvi nivo treba da predješ, tako što kad budeš pratio voz na ekranu će ti pisati GO TO THE PLATFORM!!! Iliti, izadji iz automobila i na brzaka se popeti levo od tebe na stepenice gde će ti doći voz a kasnije će uslediti animacija. **A voleo bih da meni neko pomogne u igrici R.E.3. Pitanje je ili Sima kaže: "Šta treba raditi posle Water Sample-a kad proveravam čistoću vode." I u igrici "Alone in the dark" treba da odem do biblioteke a ja nemam pojma gde je to. Na kraju ispadne da se uvek vrtim u krug, zato: PLEASE SOMEBODY HELP ME!!!!**

Aca, Novi sad

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

✉ Ćao najbolji!

Odgovor za Nenada i Bobana iz Vranja koji su se zaglavili kod istog mesta u igrici ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE. Šifra je 3692. Ona se dobija kada iskombinujete 2 polovine fotografije. Kada je fotografija cela na njenoj pozadini piše 2518+1174 što nas dovodi do broja 3692. Odgovor za Igora iz Novog Beograda koji se zaglavio kod igrice BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS. Rešenje je vrlo jednostavno: sa zecom moraš skakati po vrtlozima i tako se prebaciti na drugu stranu gde ćeš osloboditi 4-og duha. Kada skačeš na vrtloge moraš koristiti O kako bi zec vrteo ušima i lagano spustio na vrtlog. Čim dotakne površinu vrtloga mora odmah skakati na drugi kako ne bi propao. Srećno! **Sada meni treba pomoć u igrici MEDIEVIL. Zaglavio sam se u krugu sa kukuruzom. Koliko sam ja shvatio treba pronaći pravi put tako što bi se na određenom mestu posekao kukuruz i tako napravio prolaz. Ali to mi ne uspeva ni na jednom mestu ni sa jednim oružjem. Da li postoji neko specijalno oružje, a ako ne gde je izlaz? Molim vas da mi pošaljete odgovor u sledećem broju BONUS-a ili javite na telefon 034/397-174.**

Marko Milutinović iz Kragujevca

EL DORADO

✉ **Ćao, Bonusovci!**

Piše vam verni čitalac Ivan Cakić iz Leskovca. Treba mi pomoć oko igre EL DORADO. Zaglavio sam se u drugom nivou. Ne znam šta da radim kada uzmem dva odgovarajuća ključa od majmuna i kada otključam vrata sa leve strane. Ako neko zna nek mi pomogne.

Unapred zahvalan Ivan.

CHASE THE EXPRESS

✉ **Ćao,**

Zovem se Stefan i po drugi put me muči ista igra - CHASE THE EXPRESS. Muči me sledeće: igru sam prešao dva puta, ali oba puta umesto da je završim u Parizu u Francuskoj ja je završim u Italiji. U toku igre spasim ambasadorovu prijateljicu ali ambasadora ubiju. Ima li šanse da spasim oboje i kako da završim igru u Parizu?

Stefan iz Raške

SIFRE

✉ **Poštovana redakcijo i dragi Bonusovci.... POMAGAJTEEE, AAA! Da li znate neke šifre za: Tomb Raider I, Tomb Raider II, Chrono Cross za PlayStation.**

Verni čitatelj: Dejan Jablanović. Vredelo je čekati 2 meseca.

Ako prelistaš neke od naših ranijih brojeva naći ćeš odgovor za tvoje probleme.

Redakcija

EL DORADO

✉ **Hi Bonusmans,**

Očajno mi je potrebna vaša pomoć! Naime, igrica El Dorado me izluđuje. Stao sam u zatvoru na brodu. Kada pokupim kuku i povučem merdevine dođem do jednih vrata. Tu pokupim biskvite i onda uzmem ključeve koje mi majmun dodaje. Kada pređem na drugu stranu i otvorim vrata ima neki fenjer koji svetluca. Znači nešto treba da uradim sa njim, ali neće ništa. na podu ima nešto ali kada odem po to tip me uvek uhvati (tip čisti topove).

Unapred veoma zahvalan Sloba

VAMPIRE COUNT DOWN

✉ Ćao Bonusovci najbolji ste!

Pomoć za Radosavljević Veljka iz Smedereva: u igrici VAMPIRE COUNT DOWN na klaviru ukucaj dirke sa leve strane 2 5 6 4.

Pomoć za Nenada i Bobana iz Vranja: u igrici ALONE IN THE DARK: ako igrate sa Alin ukucajte 1 9 9 1, a ako igrate sa Kornbijem ukucajte 3 9 2 6. **E sad sam ja na redu, zaglavio sam se u igrici: LOUVRE THE FINAL KURS na drugom disku u galeriji sa slikama ima 10 muških i 10 ženskih slika i ne znam kojim redosledom treba da ih otkucam. Ako bilo ko zna odgovor neka mi pomogne. Hvala!**

Ćao! Bojan iz Vršca

RAINBOW SIX

✉ **Ćao Bonus svete!**

Treba mi pomoć u igrici RAINBOW SIX. NE MOGU DA PREĐEM 5-ti nivo. I ako znate neke šifre za Dino Crisis dajte mi molim vas. Dobro bi mi došla beskonačna municija i beskonačno medikit.

Miloš Zarvić, Topolovnik

ALONE IN THE DARK

✉ Zdravo Bonuse,

Odgovor za Nenada u igri u ALONE IN THE DARK. Šifra za aparat je HM; Barta Simpsona u igri DRIVER 2. Na početku prvog nivoa treba da uđeš u kola i da uključiš mapu na kojoj će biti označeno mesto gde treba da stigneš. Šifre su: Uzmi predah. Kad si blizu stolice pritisni △. Kad tvoj lik sedne, pritisni analognu palicu da promeniš ugao kamere; Brže zaustavljanje: Pritisni △; ukradi policijski auto u Čikagu: Idi u Grand Park i obiđi celu lokaciju. Videćeš policijski auto sa strane parka. Izađi iz svog vozila i ukradi policijski auto kao što bi ukrao bilo koje drugo vozilo. **I meni je potrebna pomoć u igrici ALONE IN THE DARK: the new nightmare. Ako neko zna neke šifre za tu igru bio bih mu zahvalan da ih objavi u sledećem broju Bonusa. Toliko od mene.**

Dragiša Gligorijević, Požarevac

FF9

✉ Odgovor Nenadu Jovanoviću za FF9:

Garnet ne može da prizna Aleksander-a već Ark-a, njega učiš iz Pumice koji dobijaš kad pobediš Ozme-a ili kad Hades-u doneseš 2xPumic piece-a. Mognet Ceneral se nalazi na severnim ostrvima. Outer Continent-a, i da bi ušao treba ti Chocobo i Dead paper da bi provalio stene. Had nije "navodno Boss"već to i jeste kada ga pobediš otvoriće ti "Legendary Synehesys Shop" (u pretprošlom broju sam naveo gde se nalazi, ali ga je veoma teško naći). Inače on je HAD koji se u FF7 pojavljuje u vidu Summon Malerie.

-Odgovor Darku Reljiću za FF9: Koliko ja znam White i Black Robe možeš da ukradeš od Licha (black Robe) a oba možeš da kupiš (u Daggurr-u), Hammer dobijaš kada skupiš sve Stalazio Seory (nisam uspeo).

-Odgovor za M-Tech-a za Spasić Nenada i sve ostale u igri FF8:

GF Bahamut: Deap Sea Deposit-nalazi se u jugozapadnom ćošku mape (na vodi). GF Doomtrain: sakupi 6 Remedy Pluses, 6 Steel Pipes i 6 Malboro Tentaciles, a zatim iskoristi Solomon Ring. GF Gilgamech: to je nešto kao Odin: moraš da imaš Odina pre Lunatic Pandore da bi ga Seifer Uništio. GF Tonberry: da bi se borio protiv njega moraš da pobediš 20 Tonberry-a. GF Cactuar: nalazi se naCactuar Island-u, moraš da pobediš Jimba. GF Eden: možeš da ga iscrpiš od Tiamat-a ili od Ultime Weapon.

Pocket Station je dodatak koji se ovde ne prodaje i samo uz pomoć istog se može pokrenuti CHOCOBO WORLD.

Nemanja i Stefan Preković, Aranđelovac

X-Files

✉ **One, two, Slađa is after you....**

Dosta priče, prelazim na stvar.

-Zaglavila sam se u igrici X-files, prvi disk (suicide, suicide), tačnije u skladištu odakle su Skali i Molder oteti. Pronašla sam krv, crni prah i pikavac. Skalin lap-top ne mogu da otključam, a Skiner mi uporno govori da će on da odnese krv u Washington D.C. na DNK analizu i ništa. Pričala sam i sa oni ribar kinez kriminalcem (koji posle pobegne). Na mapi imam otvorenu kancelariju, moj stan, hotel u kome su bili Skali i Molder i kriminalističku laboratoriju. Šta da radim? Gde da idem?

-Igrica Egypt 1156 B.C.Tomb of the paraoh, drugi nivo (po naški selo radnih ljudi). Kucam na vrata - nigde žive duše, našla sam upaljač (ili tako nešto) i meredevine. Pričala sam sa čovekom i dedicom, i onom "ženom" ispred horijeve kuće (njega tražim) i ništa. Plus što iz sela nemogu da izađem. PLEASE HELP ME MY FRIENDS OR ENEMYS!!

Tekken

✉ **- Kako se u Tekkenu otvara Doctor Boskonovitch? Čemu služe one zvezde u potezima? -da li može da se u Resident Evil-u otključa soba Closet (igram sa Jill)? Ako može gde je taj ključ? Prešao sam dvaput i nisam ga nigde našao.**

P.S. Još nešto. Da li ima u Resident Evilu neki fazon sa novim modovima i/ili likovima? Unapred hvala.

Goran Oros, Vrbas

CHRONO CROSS

✉ -Za Kotlo Sašu odgovor: idi u Guldove na Another Worldu kod Steene i Darie i daće ti Drago Emblem, koji treba da odneseš Steeni u Guldove na HWU. Za Daria bi trebalo da imaš Black Plate, ali možeš i bez njega. Tu moraš da vodiš Lynxa, Riddle i po mogućstvu još nekog lika sa belim (za zapad) ili sa crnim (za odbranu) atributom. Najbolji su: Inferno, Earthquake, Carnivore, Deluge, Holy Light, Gravity Blow, Vulcano, ThundaStorm, Tornado, Iceberg, UtraNova, BlackHole i Summon Element. Neke možeš dobiti trapovanjem, a neke možeš da nađeš (najbolje je trapove postavljaš zmajevima i Q.Spynixu.

Nemanja i Stefan Preković, Aranđelovac



Final Fantasy 8

✉ Odgovor za Ivana Janjića: Treba da ideš "na terasu"koja se nalazi pored (save point), posle nastavi levo od (save)-a, dok ne nađeš Ellone. (T-Rexaur je živ jer je on monster kao i svaki drugi-nije boss).

Nemanja i Stefan Preković, Aranđelovac

Final Fantasy 9

✉ Odgovor Ilić Miodragu: Prvo prodaj: Grifin's Heart, Rat's Tail Doga's Artifect, Une's Mirror ljudima u Trend-u, pa posle idi na aukciju i kupi Magical Fingertip. Ikad ga odneseš gde treba dobićeš Excalibur I) Na WAHO ISLANDU je Chocobo Paradise.

Nemanja i Stefan Preković, Aranđelovac

SUBMARINE COMMANDER

✉ **Pomagajte drugovi!**

Dragi Bonusovci pomozite koliko možete. Zaglavio sam se u igri "SUBMARINE COMMANDER". Ako neko zna neku šifru, neka mi javi telefonom, poštom ili neka "Bonus"objavi u sledećem broju.

Zlatko, Mostarska 31, 17501 Vranje, 017/411-667

DESPERADOS

✉ Zdravo Bonuse!

U broju 16 bojan je pitao kako da pređe 9-ti nivo "Like the tief in the night"Evo kako:

-Ukradi 5 sedala i osedlaj 5 konja i odjaši sa pet konja u Hidden Valley. Onda uzjaši sa Cooper-om na konja i dođi na mesto gde su bili konji tu će biti još tri ne osedlana konja. Uzmi Coopera i dođi do konja koji nije odsedlan i pomeri strelicu na neosedlanog konja pojaviće se laso, klikni i idi u valley a konj će te pratiti. Uradi tako sa sva tri konja.

-Dođi blizu zarobljenika ali ne toliko da te vidi. Kada meksikanac sa roze majicom ode od zarobljenika brzo idi do zarobljenika i iseci konopac (nožem) a onda ga nokautiraj (pesnicom) i odnesi ga u Valley. Meksikanac će videti da zarobljenik i konji nisu tu i otrčaće u kuću. Gazda će izaći (Pedro) i pojuriti sa konjem zato vreme sutradan da uzjašu i tu je THE END.

A sad malo meni: U igrici El Dorado sam se zaglavio u pećini u obliku kosturske glave! Šta da radim? Help!

Vasić Nemanja

ALONE IN THE DARK

✉ **Stao sam na igrici ALONE IN THE DARK, naravno igram sa EDWARDOM. na 1-om disku posle razgovora sa Babom (Obedova majka). Kaže mi da zapalim Library, to mi je isto rekao i Edenshon. Gde se nalazi Library? Obišao sam trenutno sve prostorije koje su mi dostupne na mapi. Upomoć! Šta da radim, gde da idem? Da li treba u Library ili gde?**

Treba mi pomoć u igrici FF8 na trećem disku. Kako da nađem White Seed Ship. Edea kaže da je negde na sredini ali ja ne mogu da ga nađem. I gde se nalaze GF-ovi posle Alexandra?

Unapred HVALA, Dominik Janković

top liste

041·20·20·20 prvih 8

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Novembar	Ime igre	Platforma
01.	Commandos 2	PC CD-ROM
02.	Winning Eleven 2001	
03.	Max Payne	PC CD-ROM
04.	Gran Turismo 3	PC CD-ROM
05.	Spiderman 2	
06.	Conquest: Frontier Wars	PC CD-ROM
07.	Alone In The Dark	
08.	Sheep Dog 'n' Wolf	
09.	Operation Flashpoint	PC CD-ROM
10.	Resident Evil Veronica X	PlayStation 2

PlayStation top 10

Novembar	Ime igre
01.	Winning Eleven 2001
02.	Sheep Dog 'n' Wolf
03.	Spiderman
04.	Alone In The Dark
05.	Dracula 2
06.	Tales Of Destiny
07.	NBA Shootout 2002
08.	Atlantis The Lost Empire
09.	Final Fantasy IX
10.	ISS 2

BeoSoft Beosoft prvih 10

(Izvor: Brka)

Novembar	Ime igre	Platforma
01.	Sheep Dog 'n' Wolf	
02.	Wining Eleven 2001	
03.	Supermario Advance	GB ADVANCE
04.	Banjo Tooie	
05.	Gran Turismo 3	PlayStation 2
06.	Soldier Of Fortune	
07.	Spiderman 2	
08.	GTA 2	GB color
09.	Pokemon Stadium	
10.	Resident Evil Veronica X	PlayStation 2

PC CD-ROM top 10

Novembar	Ime igre
01.	Commandos 2
02.	Max Payne
03.	Red Faction
04.	FA Premier LM 2002
05.	Spiderman
06.	Conquest: Frontier Wars
07.	NHL 2002
08.	Championship Manager 2002
09.	Flight Simulator 2002
10.	Throne Of Darkness

JAPAN prvih 10

Novembar	Ime igre	Platforma
01.	Shin Sangoku	PlayStation 2
02.	Time Crisis II	PlayStation 2
03.	King Field IV	PlayStation 2
04.	Silent Hill 2	PlayStation 2
05.	Ace Combat 4	PlayStation 2
06.	Super Robot	GB ADVANCE
07.	Digimon Tamers: Battle Spirit	
08.	Luigi Mansion	
09.	Capcom Vs. SNK 2	PlayStation 2
10.	Warioland Advance: Treasure Of Yoki	GB ADVANCE

PlayStation 2 PS2 top 10

Novembar	Ime igre
01.	Gran Turismo 3
02.	Twisted Metal Black
03.	Onimusha Warlords
04.	Resident Evil: Veronica X
05.	Red Faction
06.	Spy Hunter
07.	Ico
08.	Klonoa 2: Lunatea's Veil
09.	This Is Football 2002
10.	Wining Eleven 5

Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.

BeoSOFT

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

Od sada kupovina i na 6 rata!



PlayStation • GB color • Dreamcast • PS2 PlayStation 2 • Nintendo 64

Od sada imate mogućnost da u Beosoftu kupite ne samo novu konzolu koju ste oduvek priželjkivali, već i bilo koji dodatak iz našeg celokupnog asortimana, i što je najvažije, na odloženo plaćanje do 6 jednakih mesečenih rata. Iskoristite priliku i kupite sebi ono što ste oduvek želeli. Kupovinu na rate možete ostvariti putem čekova građana, kao i sertificiranim čekovima na kojima iznos nije ograničen.Takođe još jedna pogodnost - od sada možete kupovati i putem VISA i Diners kreditnih kartica.

VISA

Diners Club International

BeoSoft

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36